Nr. 2 Special-Ausgabe

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

DM 7,50
sfr 7,50
öS 65

aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Sonderausgabe · Nr. 2 1988 öS 65 / sfr 7,50 / DM 7,50

SECRET-SERVICE

PLÄNE, KARTEN, KOPFNÜSSE

100 STARKE SEITEN RANDVOLL MIT PRIMA TIPS

ASM DAUER-POWER

2 KARTEN FÜR MICHAEL JACKSON KONZERT ZU GEWINNEN

SPIEL DES JAHRES 1988

FOOTBALL MANAGER 2

FUßBALL, DER SPAß MACHT

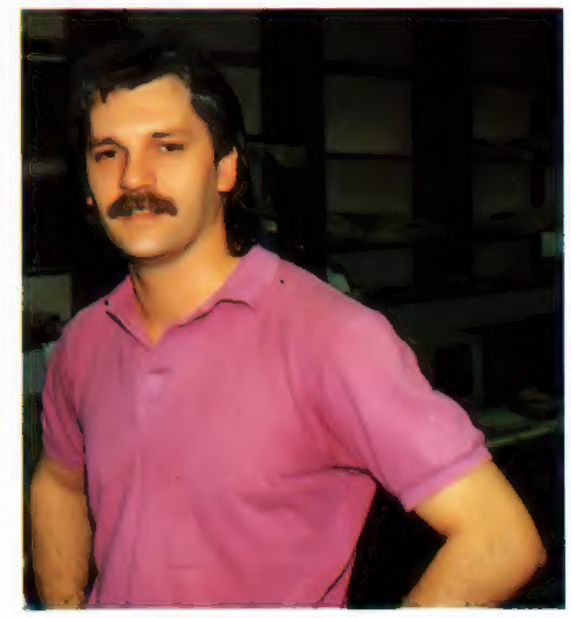
© M.A. BROMLEY 88

Spione wie wir!

Martina Strack

Manfred Kleimann

Thomas Brandt

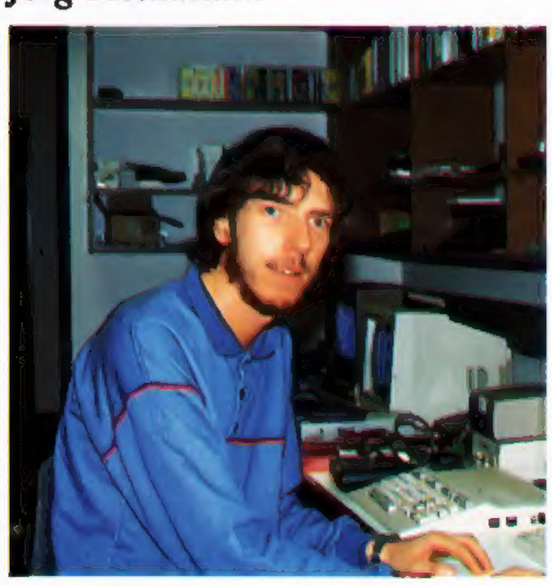


Bernd Zimmermann

Michael Suck

Ulrich Mühl

Jörg Heckmann



Frank Brall

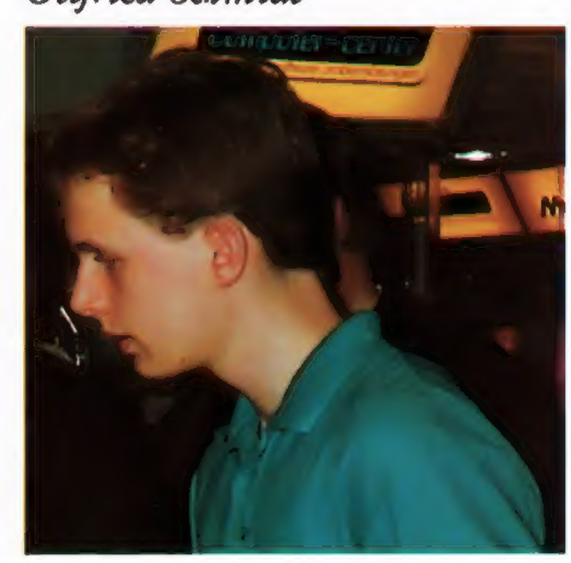
Wer der letzte Kaiser von China war, ...

...werden wir Euch in dieser unseren zweiten ASM SPECIAL nicht verraten. Dafür bekommt Ihr jedoch ne ganze Menge zu hören, um Euch mit den kniffligen, ballerigen und stratetischen Games besser zurechtzufinden. Nun, wie kamen wir auf die Idee, eine ASM-SONDERAUSGABE unter dem Leitthema "SECRET SERVICE" zu produzieren? Die Auflösung ist schnell gegeben: Ihr, die ASM-Leser, hattet laut Umfrage besonders reges Interesse an dieser Rubrik (innerhalb der "normalen" ASM) bekundet. So haben wir uns hingesetzt, Material gesichtet und die interessantesten Tips, Pläne, Karten und Kopfnüsse herausgesucht. "Leitender Angestellter" war unser Super-Spion des Secret Services Uli Mühl. Torsten Blum, dessen Stellverteter, riß sich ebenso alle Arme und Beine aus wie die vielen, vielen anderen Mitarbeiter an dieser SPECIAL, die so ganz anders ist als die erste Nummer! Ko-ordinator Michael Suck hatte keine "schwerwiegenden Probleme" mit Thomas Brandt, dem Chef vom Dienst. Auf insgesamt 100 starken Seiten erfahrt Ihr einiges über Games, die "in" sind. Pläne und anderes Kartenmaterial sollen helfen, die Probleme während des Spiels zu beseitigen oder zumindest auf ein Minimum zu reduzieren.
Alle anderen Tips sind nicht "visualisiert", aber dennoch nicht minder informativ: Zahlreiche Kopfnüsse, **GIANA SISTERS, PORTS OF CALL , GARRISON II** oder **JINXTER,** um nur einige Beispiele zu nennen, sind ebenso vertreten wie allgemeine Hinweise, Quickies, Pokes und Teil-Lösungen. Wir hoffen, daß Ihr zufrieden mit dem neuen, heißen Stoff sein werdet! Es würde uns freuen, von Euch bald zu hören, wie das Thema SECRET SERVICE im Rahmen dieser ASM SPECIAL angekommen ist. Und: Wenn Ihr schon an uns schreibt, so beteiligt Euch auch an den vier Super-Wettbewerben, bei denen es Riesen-Gewinne, wie z.B. Video-Rekorder, CD-Player, einen "Tag mit Giana" oder Karten für das Michael Jackson-Konzert in Hannover, geben wird. Also, dann viel Spaß mit der ASM SPECIAL, ein neues Produkt mit brandneuem Material, auf das wir stolz sind!

MANFRED KLEIMANN

Uwe Siebert

Ottfried Schmidt



Torsten Blum

Fred G. Hußmann

Kevin Toms' FOOTBALL MANAGER II ist das "Spiel des Jahres 1988"

Fußball zwischen Hoffen und Bangen

Vielleicht haben Sie Grund zur Unzufriedenheit mit dem Niveau der derzeitigen Europameisterschaften? Möglicherweise gehören Sie zu denjenigen, die nicht verkabelt sind und somit in Zukunft auf Erstliga-Fußball verzichten müssen? Oder aber Sie verspüren die unbändige Lust, selbst einmal in das große Geschäft einzusteigen? Egal, welcher dieser oder anderen Gruppen Sie angehören, Sie haben jetzt die Chance, eine Mannschaft nach Wahl als Trainer zu übernehmen und diese von der 4. Liga bis zu Meisterehren in der höchsten Spielklasse zu führen. FOOTBALL MANAGER II von ADDICTIVE (Kevin Toms zeichnete wieder dafür verantwortlich) vermittelt Ihnen das Gefühl von Hoffnung (Aufstieg, Meisterschaft oder Pokalendrunde) ebenso wie das Zittern und Bangen, wenn es um den Abstieg Ihrer Truppe geht. So wie im richtigen Leben kommt es (fast) ganz allein auf Sie, den Trainer, an. Wir aus der ASM-Redaktion haben uns das neue Produkt sehr genau angeschaut. Hier ist unser Bericht, den wir in drei Abschnitte unterteilt haben: Manfred schildert die Anfänge, Thomas zeigt, wie's weiterging, und Bernd sagt Euch, warum wir NICHT Meister wurden. Auf geht's!

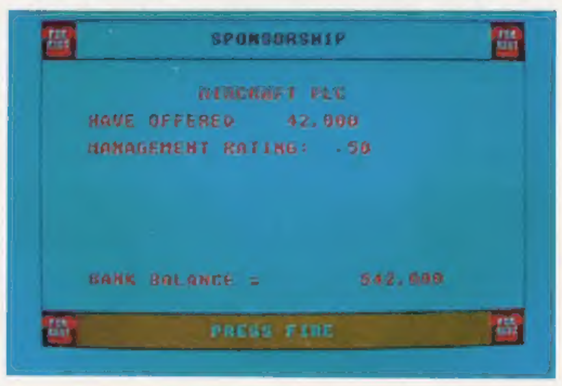
"I've spent alot of time developing Football Manager 2 to make it as enjoyable as possible and as addictive as possible. I'm glad you like it. I wish the readers a great time playing the game!" - Kevin Toms.

"Ich habe hart an FOOTBALL MANAGER II gearbeitet und viel Zeit investiert, um das Spiel so spannend und unterhaltsam wie irgendmöglich zu machen. Ich würde mich freuen, wenn es Euch gefällt, und ich wünsche Euch viel Spaß mit dem Spiel!"

Kevin Toms

Programm: Football Manager II, **Systeme:** Atari ST (angeschaut), Amiga, C-64, Schneider CPC, IBM, Spectrum, **Preise:** unterschiedlich; die ST-Version soll ca. 60 Mark kosten, **Hersteller:** Addictive/Prism Leisure, England, **Muster von:** Inter-Mediates, England.

Die große Flatter geht um. Habe ich die richtigen Spieler verpflichtet? Sind sie optimal eingestellt? Welche Positionen werden sie einnehmen? Wann sollte ich den einen oder anderen schonen, pausieren lassen? Was tun, wenn das Geld nicht mehr ausreicht? Diese und viele andere Fragen werden den "modernen" **FOOTBALL MANAGER** beschäftigen, sobald der erste Anpfiff erfolgt ist. Später dann entscheidet es sich, ob das große Zittern, der Abstieg, einsetzt oder die vage Hoffnung, der Aufstieg, wie eine Seifenblase zerplatzt. Ich möchte zu Beginn der ASM-Testphase allen Trainern in spe aufzeigen, welche fantastischen Möglichkeiten das (nach ASM-Meinung) **Spiel des Jahres** bietet. So beginne ich ganz von vorn; ganz von unten: Das Spiel ist eingeladen. Zunächst erscheint auf meinem ST ein blaues Auswahlmenü. Möchten Sie dieses Team managen? "Yes" oder "No" können **per Maus** angewählt und -geklickt werden (linke Maustaste). Anmerkung: **FOOTBALL MANAGER II** von **ADDICTIVE/PRISM LEISURE** gibt es auch in Deutsch. Allerdings bezieht sich dies nur auf den On-Screen-Text. Die Mannschaften



und die Namen der Spieler bleiben englisch. Der **FOOTBALL MANAGER II CONSTRUCTION KIT**, der in diesen Tagen als Zusatz-Programm auf den Markt kommen wird, ermöglicht die komplette Erstellung eigener Ligen und Spielernamen (etwa 45 Mark für ST). Doch zurück zum Anfang:

Getreu dem Abschluß der englischen Meisterschaften erscheinen nun von "Everton" bis "Torquay" 92 Teams, von denen ich mir nun eines aussuchen werde. Ich entscheide mich für den "FC Chelsea London" (Maus nach unten rollen; "Yes" anklicken). Hernach bietet man mir (gemäß der Manager-Punkte) einen Sponsor-Vertrag an, den ich annehmen oder ablehnen kann. Man sollte jedoch vorsichtig mit den "Körben" sein, da es bisweilen nur eine Offerte gibt. Wenn man diese ausschlägt, läuft man ohne Werbung am Mann über den grünen Rasen. Das Startkapital beträgt 500.000. Mit dem Sponsor-Geld kann man sich gut und gerne mit einem weiteren Spieler verstärken.

In der ersten Runde, der 4. Division, kosten die Jungs, je nach Erfahrung (Skill) zwischen 30.000 (SK. 3) und 90.000 Pfund (SK.9).

Ich schaue mir also zunächst meine Cracks an, verkaufe einen schlappen Mittelfeldspieler und biete 90.000 Pfunde für Mark Hughes, den Super-Stürmer. Doch: Ganz so einfach ist das nicht. Mark lehnt meine Offerte dankbar ab. Damit kann ich sogar noch "zufrieden" sein. Denn bisweilen kommt es bei zu niedrigem Angebot vor, daß ein anderer Verein zuschlägt und mir den gewünschten Spieler vor der Nase wegschnappt. Nun, in diesem Falle habe ich eine

»Schon beim Vorgänger habe ich tagelang vor dem Bildschirm gesessen. Das wird mit FOOTBALL MANAGER 2 jetzt wiederholt!«

zweite Chance. Ich nutze diese, indem ich dem Hughes 120.000 Pfund biete, eine Summe, der er nicht widerstehen konnte, wie sich herausstellte. Ich kaufe daraufhin noch einen Reserve-Torhüter "billig" ein. Dafür schicke ich einen Abwehrspieler in die Wüste. Was ich an dieser Stelle taktisch falsch gemacht hatte, bekamen dann später die Manager **Thomas** und vor allem **Bernd** zu spüren. Doch lest später mehr dazu!

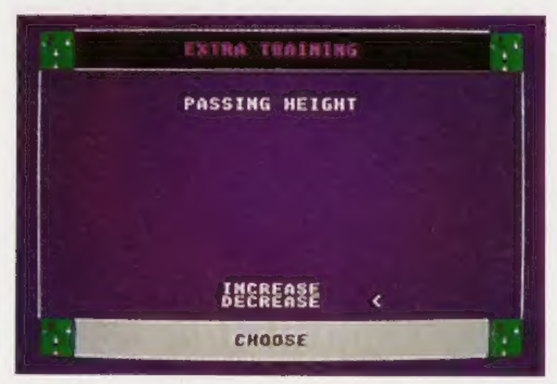
So, nun komme ich zum ersten Match, das ich gegen Newport zu bestreiten habe: Ich stelle fest, daß ich statt der anfangs (immer) vorhandenen 15 Spielern nur noch 14 besitze. "Damit muß ich auskommen", denke ich bei mir, "denn ich habe ja zudem noch ein gutes Polster in Form von 321.000 Pfund!" Ziel ist es auch bei diesem FOOTBALL MANAGER, schnellstmöglich aufzusteigen, ein paar

Mark beim F.A. Cup (Football Association; britischer Fußballverband, der die ersten Regeln des "modernen" Fußballs aufstellte) oder beim League Cup zu verdienen und das Abstiegsgespenst (außer in der 4. Division) zu vertreiben. Auch hier steigen drei Teams in die jeweils höhere Division auf; ab der dritten Liga steigen aber auch die drei Letztplazierten ab! Doch kommen wir zur Aufstellung: Gegen Newport setze ich einen Vierersturm gegen eine Zweier-Abwehr des Kontrahenten ein. Zwei Stürmer sind somit frei und könnten für die entscheidenden Tore sorgen. Im Mittelfeld begnüge ich mich mit drei Akteuren, zumal mir jetzt eh nur drei "gelernte" zur Verfügung stehen. In der Abwehr setze ich ebenfalls nur drei (starke) Leute gegen den anscheinend schwachen Sturm ein. "Ich spiele ja schließlich zuhause; da muß ich Dampf machen!"

Dann schwenkt die Führungskamera um, und ich erkenne meine Jungs im Mittelfeld. Herrliche Spielsequenz, das muß man als äußerst positiv bezeichnen!!! Da sieht man doch wirklich haargenau, wie meine drei wackeren Leute die "Fußangeln" der vier Gegner umgehen. Leider kommt nur sehr wenig Druck aus dem Mittelfeld, so daß meine Stürmer nicht so richtig "fußionieren" können. Dafür hat meine Dreier-Abwehr ganz schön zu kämpfen. Jeder Zentimeter "Fußboden" ist hart umkämpft, Ball rein in den Strafraum, Kugel wieder raus aus der Gefahrenzone. Auch der Keeper muß sich manchmal ganz schön strecken, damit das Leder nicht durchrutscht. Es dauert mir einfach zu lang, bis der Ball endlich in den Angriff kommt. Denn da soll er ja hin, wenn ich gewinnen will. "Ob ich vielleicht doch etwas falsch gemacht habe?", denke ich bei mir, bevor der Ball sich in meine Maschen senkt. Zu spät. Das 0:1 ist gefallen; meine Aktien auch.

Halbzeit. Pausentee. "Fußnote": Ich nehme zwei neue Leute, die ich vorher als Ersatzleute mit auf die Bank genommen habe, ins Team, um jetzt etwas effektiver vorzugehen. Ein weiterer Abwehrspieler wird gebracht. Ins Mittelfeld setze ich einen der Stürmer, lasse Beardsley pausieren und gebe Neuverpflichtung Mark Hughes eine Chance. Sofort nach Beginn der zweiten 45 Minuten sehe ich einen schönen Paß aus dem Mittelfeld. Dieser wird von Hughes aufgenommen und direkt volley in das gegnerische Gehäuse gehämmert. Jetzt komme auch ich in den Genuß, aus Sicht der Kommen-

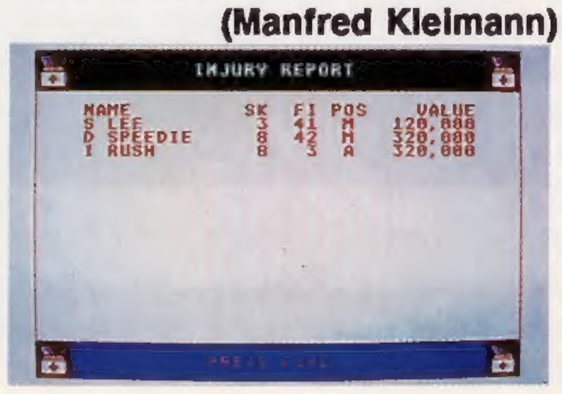
tatoren-Kabine (BBC, ITV, Channel 4...) die verlangsamte Wiederholung meines (Pardon: Hughes') Treffers zu bewundern. Daß meine Taktik in diesem Falle richtig war, beweist mir erneut "Schweißfuß" (genug der Füße jetzt!) Mark, der noch weitere drei Treffer erzielt. Fazit: Mein erstes Meisterschaftsspiel ist gewonnen, ich erhalte für den Sieg drei (!) Punkte und bereite mich auf das erste F.A.-Cup-Spiel vor. Zwischendurch schaue ich mir die erste, nicht aussagekräftige Tabelle an, wo ich meine momentane Plazierung, die Anzahl der Spiele, der gewonnenen Matches und die Tordifferenz ablesen kann. Wiederum erscheinen mir die üblichen Menüs (Verkauf, Kauf, Einnahmen, Ausgaben, Spielergehälter, Bankverbindlichkeiten usw.). Man hat also nach jedem Spiel verschiedene Möglichkeiten, sein Team optimal aufzubauen und aufs nächste Match vorzubereiten.



Um ein besonderes Feature gleich vorweg zu nehmen: Das Training! Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich **Kevin Toms** eine kleine, aber durchaus wichtige Sequenz einfallen lassen! Man kann das Team, besser gesagt: die "Feinabstellung" bei den Pässen und Torschüssen beeinflussen. Im Trainings-Menü ist es möglich, die Pässe kräftiger (= increase: "weiter") schlagen zu lassen oder nach Bedarf beim vermeintlich schlechteren Gegner mehr das Kurzpaß-Spiel (= decreasing length) fördern. Ebenso kann die Höhe des Schusses verändert bzw. dem späteren Spielverlauf angepaßt werden (auch mit "increasing" oder "decreasing", was bedeuteten soll: "Erhöhen" bzw. "vermindern"). Diese taktische Variante sollte ein jeder (erfolgreiche) Fußball-Manager mit ins Kalkül ziehen!

Mit einiger Mühe (bei Schwierigkeitsgrad "1") schaffe ich dann nach zwei Stunden den Aufstieg in die 3. Division - als Vize-Meister. Zwischenzeitlich habe ich meine Ambitionen auf die Cups begraben müssen, habe manches Spiel mit 0:4 verloren geben müssen, weil ich weniger als 13 Spieler zur Verfügung hatte und bisweilen das Zitterlein gespürt, wenn der Rechner mir gleich vier Spieler verletzt gemeldet hat. Mit einer insgesamt doch positiven Bilanz schließe ich also die erste Saison mit dem Aufstieg in die 3. Liga ab, so daß ich das künftige Schicksal des Teams nun in die Hände von Thomas lege. Eine letzte Anmerkung: Bei ADDICTIVE's Game spielt der "DFB" Gott sei Dank keine Rolle. Somit ist auch kein Fall "Eckstein" möglich, wo man durch "einfaches" Ballwegschlagen eine Rote Karte provoziert, mit 3000 Mark Geldstrafe (entspricht meist der Siegprämie) am nächsten Spieltag wieder auflaufen kann und dennoch "nur" mit drei Gelben Karten belastet ist. Diese Art von "Features" hat der clevere Programmierer **Kevin Toms** sich nicht einfallen lassen. Wollen hoffen, daß dies nicht in "FOOTBALL MANAGER III" eingebaut wird. Dieser jedenfalls ist vollkommen "sauber". Mehr zur dritten Liga jetzt von Thomas Brandt!

(Manfred Kleimann)



Auf geht's in die neue Saison! Dank meines Vorgängers kann ich unseren Club mit ein wenig Geschick in die zweite Division bugsieren. Will doch mal schauen, wie sich die Stärken der einzelnen Spieler verändert haben. Na, das sieht ja gar nicht schlecht aus! Während der ein oder andere etwas Skill verloren hat, so sind doch gerade wichtige Spieler durch Zufall unheimlich in ihrer Leistung gestiegen. Ganz wichtig für mein Team ist die Tatsache, daß mein Mittelfeldmann Speedie echte Spielmacher-Qualitäten erreicht hat. Somit eröffnen sich ganz neue taktische Varianten, die ich jetzt im Spiel anwenden werde. Das Mittelfeld ist von der Quantität halt immer noch recht dünn, aber dafür ist der Sturm so gut besetzt, daß sich jeder europäische Spitzenverein die Finger danach lecken würde. Da tauchen solche Namen wie Beardsley, Barnes, Rush, Lineker und Hughes auf. Wen will man da schon auf der Bank lassen?

Also gehen wir zur Sache und spielen voll auf Angriff. Ein starkes Mittelfeld soll für die nötigen Vorlagen sorgen, und in der Abwehr hilft uns der liebe Gott. Die Mannschaft kämpft wie Teufel! Kein "Meter" Boden wird kampflos preisgegeben! Der Gegner wird förmlich überrannt. Kein Ball des Gegners gelangt in meinen Strafraum. Am Ende hat wieder einmal Hughes für die entscheidenen Tore gegen Brighton gesorgt, so daß Chelsea mit lockeren drei Punkten in die neue Saison startet. Zweite Division - wir kommen! Oh nein, da ist es passiert! Das "Rote Kreuz" (Menü, das das Vereins-Lazarett darstellt!) dezimiert meine Mannschaft! Satte vier Spieler sind verletzt! Jetzt muß ich unbedingt Spieler kaufen, sonst habe ich das nächste Spiel ohne Gegenwehr mit 0:4 verloren.

Ach du Schande! Alles beste Ware! Kein Spieler unter 100.000 zu ersteigern. Na, was soll's, ich kann die Burschen ja hinterher wieder verkaufen. Jetzt heißt es nur noch, die Neueinkäufe auf die entsprechende Position zu setzen. Mist! Das Mittelfeld ist einfach zu dünn. Versuchen wir doch einfach mal, Gary Lineker als Mittelfeld-Joker einzusetzen. Am besten ohne einen direkten Gegenspieler. Das funktioniert so: Auf jeder Linie (Abwehr -Mittelfeld - Angriff) können vier Feldspieler eingesetzt werden. Der Torwart, versteht sich, ist natürlich bei der Aufstellung der Abwehr an der entsprechenden Position einzusetzen. Am oberen

»Ich bin glücklich und zufrieden! Ich hab' FOOTBALL MANAGER 2 !!! Was will ich mehr?«

Bildschirmrand sieht man die vorhandene Auswechselbank. Mit Druck auf die linke Maustaste erscheint "FIRE TO QUIT". Jetzt können die Auswechselspieler auf die gewünschte Position eingesetzt werden, indem man mit der Maus auf und ab fährt, den entsprechenden Spieler anklickt und mit der Maus auf die entsprechende Position fährt. Hat man die Abwehrreihe entsprechend dicht, geht es mit einem Mausruck ins Mittelfeld. Ganz entscheidend bei der Positionierung der Spieler sind die Gegenspieler. Gelegentlich empfiehlt es sich, einfach seinen Spieler ohne direkten Gegenspieler aufs Feld zu schicken, wenngleich der Kontrahent ebenfalls einen freien Spieler im Aufgebot hat. Da Gary als gelernter Angreifer im Mittelfeld von mir eingesetzt wird, geht er auf dieser Position lediglich mit "Skill 2" ins Spiel. Deshalb gebe ich ihm keinen direkten Gegenspieler, da er eh immer den kürzeren ziehen würde. So kann er gelegentlich einen entscheidenen Paß in die Spitze schlagen. Gerade mal noch zwei Ersatzspieler im Kader, komme ich in den beiden nächsten Spielen nicht über ein 1:1 hinaus. Einzige Überraschung - Gary hat für beide Tore die Vorlagen gegeben.

Endlich wieder alle Mann an Bord! Zeit, die Notkäufe wieder an den Mann zu bringen. Doch was ist das? West Ham ist so unverschämt und bietet mir für einen 160.000 teuren Spieler lediglich 2.000 Pfund. Leider brauche ich die Penunze äußerst dringend, da ich sonst die Spielergehälter nicht mehr bezahlen kann.

Die weitere Saison verläuft äußerst dramatisch mit Spielverlusten, sobald ich mit keinem kompletten Team aufwarten kann. Ansonsten zahlt sich Offensiv-Fußball, Marke Brandy, aus. Die Mannschaft schafft den Durchmarsch und ist am Ende in der zweiten Division. Leider kann Bernd das Team nur mit dem weinenden Auge übernehmen, da die Finanzen verdammt mies aussehen. Aber das ist nicht mehr mein Problem, damit soll sich Bernd nun rumschlagen.

(Thomas Brandt)

Vielen Dank, lieber Thomas, für Deine wohlwollende Überleitung!

Nun steh' ich hier, ich kann nicht anders. Ich habe jetzt also die dankbare Aufgabe, Euch zu berichten, warum der FC Chelsea in der Ersten Division **nicht** zu Meisterehren gekommen ist - ich muß gestehen, viel lieber hätte ich Euch vom ruhmreichen Abschneiden meines Teams erzählt, aber das hat halt nicht sollen sein!

Das Schicksal nahm schon in der Vierten Division seinen Lauf, genauer gesagt, noch vor dem Anstoß zum ersten Spiel. Zu diesem Zeitpunkt nämlich hätte ich mein Team durch den Einkauf neuer Spieler bereits verstärken müssen, um bei verletzungsbedingten Ausfällen personelle Alternativen aufbieten zu können. Nun, in der vierten Spielzeit, bin ich natürlich um einiges schlauer denn als "Jung-Manager" und kann Euch als Tip mit auf den Weg geben, daß Ihr auf einen Kader von mindestens 16, besser noch 18 Spielern stets bedacht sein solltet.

Zu Beginn des Games kann man Spieler noch relativ "preiswert erstehen". Je nach ihrer Skill, der Erfahrung, kosten sie in der Vierten Division zwischen 30.000 Pfund und 90.000 Pfund. Klettert man in der Rangliste weiter nach oben, so wird man für Verstärkungen schon andere Sümmchen auf den Tisch blättern müssen (in der Dritten Division 60.000-180.000 Pfund, in der Zweiten 90.000-270.000 Pfund und im Oberhaus 120.000-360.000 Pfund). Im gleichen Maße, wie die Preise für Neuverpflichtungen steigen, nimmt jedoch das Eigenkapital rapide ab. Es sind Gehälter zu zahlen (auch diese steigen natürlich von Division zu Division), die Stadionmieten müssen entrichtet werden, die Anreise zu Auswärtsspielen verschlingt Unsummen, und ein beträchtlicher Teil des Geldes geht für "sonstige Nebenkosten" drauf. Das läppert sich zusammen! Also nochmal mein Appell: Kauft Spieler, solange

»Seid gegrüßt, Ihr Rehagels, Heynckes, Daums - und wie Ihr alle heißt. Ihr habt's schwer, aber ich verstehe Euch jetzt, ich verstehe Euch ja so gut!«

sie noch erschwinglich sind.
Wie schwierig es ist, sich mit einem 15-Mann-Kader "durchzuwursteln", haben Manfred und Thomas ja schon angedeutet; ich will Euch nun noch ein wenig mehr darüber verraten. Mindestens 13 Leute **müssen** im Aufgebot stehen - elf Akteure und zwei Reservisten. Bekommt man diese dreizehn Jungs nicht zusammen, so wird das nächste Spiel automatisch mit 0:4 Toren als verloren gewertet. Peinlich ist das natürlich vor allem dann, wenn man in der Meisterschaftsrunde gegen den Abstieg oder um den Aufstieg kämpft, beziehungsweise wenn ein Pokalspiel ansteht. Wo wir gerade beim Thema "Pokal" sind: In diesen Wettbewerben kann man ganz ordentliche Gewinne erzielen, ein gutes Abschneiden und attraktive Gegner natürlich vorausgesetzt. Anders als bei den Punktspielen bringen die Pokalwettbewerbe ganz erkleckliche Sümmchen auf das arg strapazierte Vereinskonto, so daß man diesen Partien sein besonderes Augenmerk schenken sollte. So ist es also mitunter angebracht, in Punktspielen gegen einfache Gegner wichtige Spieler pausieren zu lassen, um im nächsten Pokal-Match aus dem Vollen schöpfen zu können.

Dies bringt uns zum nächsten Punkt, der bei FOOTBALL MANAGER II von größter Bedeutung ist: Skill und Fitness der Spieler. Beides sind Kriterien, nach denen man die Spielstärke eines Mannes beurteilen kann; also sollte man diese Angaben stets im Auge haben. Die Skill (grob gesagt: Erfahrung, Reife, spielerische Qualität) reicht von minimal drei bis maximal neun Punkten; Fitness (körperliche Verfassung) wird prozentual angegeben. Ein absolut ausgeruhter Spieler bringt es auf eine 100%ige Fitness; ist aber die Marke von 50% unterschritten, so fällt der Spieler verletzt aus und muß so lang pausieren, bis er sich wieder regeneriert hat. Diese Verschnaufpausen sind übrigens unterschiedlich lang; allein der Zufall(sgenerator) entscheidet darüber, wie lang der Team-Chef auf seine angeschlagenen Leute verzichten muß. Das heißt natürlich, daß man immer darauf achten muß, daß man möglichst gesunde Spieler auf das Feld beordert und die bereits geschwächten Leute schont. Anderenfalls wird in kürzester Zeit das Lazarett beträchtlichen Zuwachs bekommen, und dann stehen wir wieder vor dem Problem mit den 13 "Pflichtspielern".

Soviel zur Fitness, kümmern wir uns nun um die Skill. Hierbei hat man vielfältige Variationsmöglichkeiten. Grundsätzlich sollte man zwar beachten, daß den gegnerischen Mannschaftsteilen in etwa gleichwertige eigene gegenüberstehen. Allerdings muß auch hier wieder einiges bedacht werden; so zum Beispiel, ob man zuhause oder auswärts antritt, ob man offensiv ins Spiel geht oder die Mannschaft auf Defensive einstellt und dergleichen mehr. Das Mannschaftsgefüge setzt sich, wie Manfred schon erwähnt hat, aus drei Blöcken zusammen - der Abwehr, dem Mittelfeld und dem Angriff. Natürlich darf auch der Torwart als vierter "Aktivposten" nicht fehlen. Bevor man sein eigenes Team aufstellt, begutachtet man zunächst die gegnerische Mannschaft. Tritt sie mit vier Stürmern an, so ist es nicht schwierig, die offensive Taktik in dieser Maßnahme zu erkennen. Eine sichere Abwehr ist hier also vonnöten. Nun widmen wir uns den Skill-Werten der Spieler, vergessen aber auch nicht einen Seitenblick auf den gesundheitlichen Zustand unserer Jungs. Wichtig ist, daß die besten gegnerischen Spieler durch möglichst gleich gute, am besten natürlich stärkere eigene Spieler abgedeckt werden. Besteht der gegnerische Sturm nur aus Angreifern mit dem niedrigsten Skill-Wert (3), so kann man vielleicht sogar einen der Männer ungedeckt lassen und sich stattdessen mehr dem Mittelfeld widmen. Hier werden meiner Meinung nach ohnehin die meisten Matches entschieden. Ein gesichertes Mittelfeld ist schon die halbe Miete: Die Bälle gen eigenen Strafraum werden abgeblockt und im Gegenzug Angriffe aufgezogen. Im Sturm schließlich werden die Tore geschossen, also sollte man auch diesem Mannschaftsteil die gebührende Aufmerksamkeit schenken. Oft reicht es aber völlig aus, zwei oder drei Spitzenstürmer einem Viererblock gegenüberzustellen. Der Spielverlauf wird uns nun zeigen, ob die Aufstellung in Ordnung ist oder ob einzelne Positionen geändert, bzw. Mannschaftsteile verstärkt werden müssen. Also sollte man bei der Auswahl der Reservisten darauf achten, daß man sie da, wo Not am Mann ist, einsetzen kann. Sehr schön werden, nachdem die Aufstellung "steht", die Entscheidungen in der anschließenden Actionsequenz umgesetzt, im wahren Sinn des Wortes "veranschaulicht". Nun sieht man die Männer über den Rasen spurten; man kann "live" erleben, wie die direkten Gegenspieler um den Ball kämpfen - kurz: man kann genau beobachten, was der in der Theorie so graue Skill-Wert in der Praxis schließlich ausmacht.
Was macht man nun aber, wenn man nicht über genügend Spieler für die einzelnen Positionen verfügt? Auch hier gibt es eine Möglichkeit, sich für eine Weile über Wasser zu halten. Man kann nämlich jeden Spieler, unabhängig von seinen eigentlichen Talenten, auf jeder beliebigen Position einsetzen. Ein Torwart kann stürmen, ein Mittelfeldspieler kann in die Abwehr zurückgezogen werden etc. Nur verliert auch der beste Spieler an Skill, wenn er nicht an seinem gewohnten Platz eingesetzt wird. Ein Mann, der in einem ihm nicht entsprechenden Mannschaftsteil spielt, erhält automatisch den Skill-Wert 2; das ist etwas schlechter als 3 (verblüffend, diese Logik!) und etwas besser, als stünde er gar nicht auf dem Platz. Auf diese Maßnahme mußte ich nun ein ums andere Mal zurückgreifen, weil ich nicht bezeiten meinen Kader verstärkt habe und später nicht mehr genügend Geld für Neuverpflichtungen zur Verfügung hatte.
Immer sitzt uns Managern das Schreckgespenst "Bankrott" im Nacken. Wir haben Euch schon gesagt, daß jedes Spiel Geld kostet

und nur wenige Partien mit einem finanziellen Gewinn enden. Nun haltet Euch mal vor Augen, daß bei je 23 Mitkonkurrenten in der Vierten, Dritten und Zweiten Division sowie 19 Gegnern in der Ersten Division allein 88 Punktspiele bestritten werden müssen, vorausgesetzt, ihr schafft jeweils den glatten Durchmarsch. Dazu kommen die Pokalpartien, wo man sich auch erst ab etwa dem Viertelfinale über nennenswerte Einnahmen freuen darf. Ohne eine vernünftige Finanzplanung läuft da also gar nichts, das ist mal klar! Nun hat man allerdings die Chance, sich durch Banden- und Trikotwerbung ein kleines Zubrot zu verdienen. Je nach Division liegen diese Einnahmen zwischen maximal 50.000 Pfund und 200.000 Pfund. Angeboten werden diese "Sponsorships" von mehr oder weniger finanzkräftigen Unternehmen, und so fallen auch die Verträge unterschiedlich hoch aus. Eine Gewissensfrage ist es immer wieder, ob man das Angebot einer Firma akzeptiert oder nicht, denn die Wahrscheinlichkeit, ob man ein weiteres, lukrativeres Angebot von einem anderen Unternehmen bekommt, ist abhängig davon, wie gut

man inzwischen als Manager eingestuft wird. Hat man sich im sogenannten "Manager Rating" (das sich aus den bislang erzielten Erfolgen ergibt) auf 100 Punkte hochgearbeitet, so liegt die Wahrscheinlichkeit für mehr als eine Sponsor-Offerte bei 75%; ein "Manager Rating" von 50 Punkten bedeutet eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, unter 25 Punkten bekommt man mit Sicherheit nur ein Angebot. Ihr seht also: Wie im wirklichen Leben dreht sich auch bei FOOTBALL MANAGER II (fast) alles um die liebe Kohle!

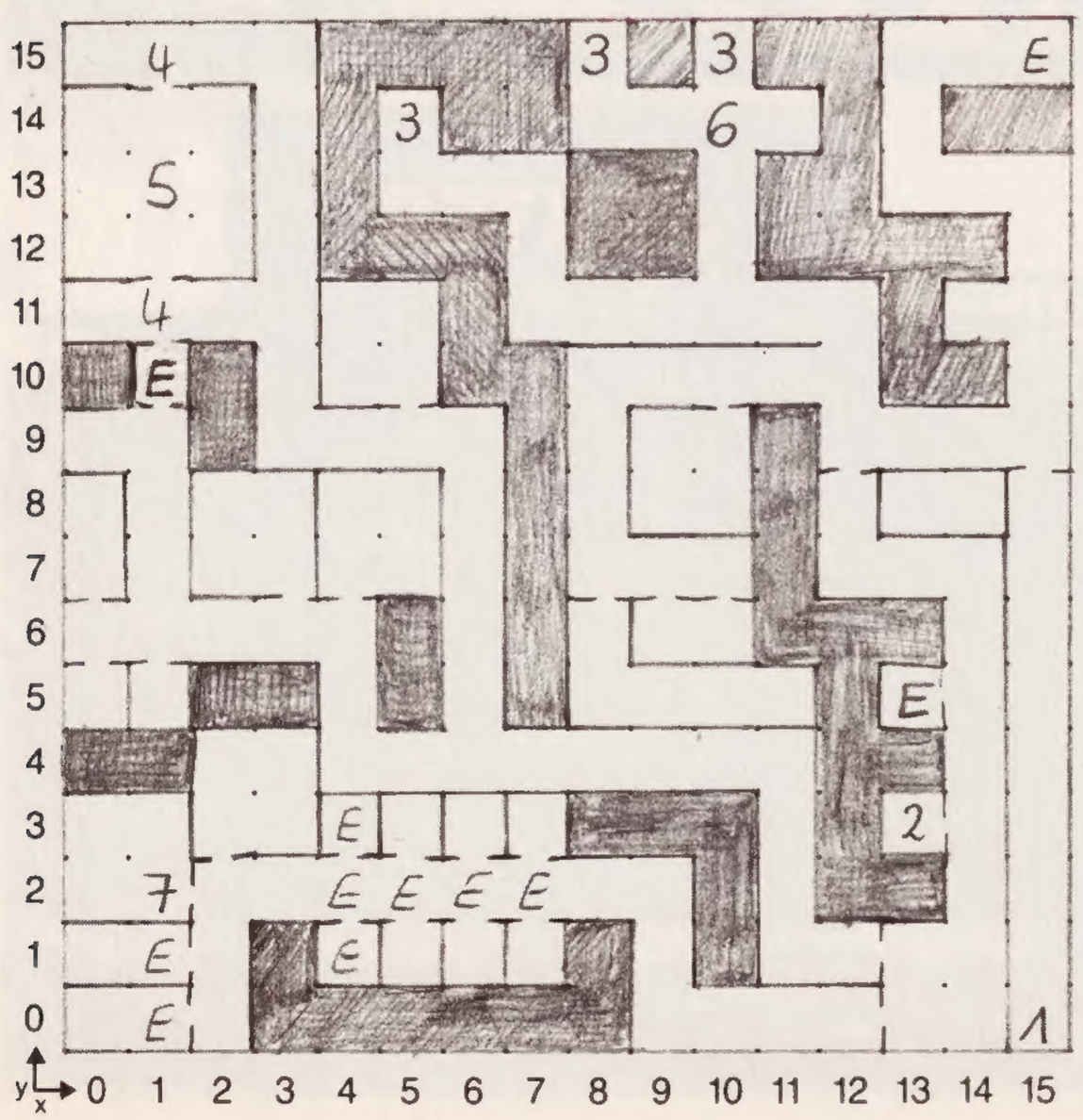
Wir haben uns zwei volle Tage lang mit dem Programm beschäftigt und uns bemüht, Euch hier das Wichtigste zu berichten. Es ist nicht immer ganz einfach, auf ein paar Seiten ein so komplexes Programm wie FOOTBALL MANAGER II "abzuhandeln", ohne sich durch die Begeisterung, die solche Super-Games nun einmal auslösen, von den grundlegenden strategischen Aspekten ablenken zu lassen. Wir hoffen, daß es uns in diesem Fall gelungen ist, das Wesentliche rüberzubringen, und wir würden uns freuen, wenn auch Euch, nachdem Ihr diesen Bericht gelesen habt, das Fußballfieber schon ein wenig ergriffen hat. In einem Punkt aber sind wir absolut sicher: Wenn Ihr Euch einmal an den MANAGER - Part Two gesetzt habt, werdet auch Ihr so schnell nicht wieder aufhören können!

Bernd Zimmermann

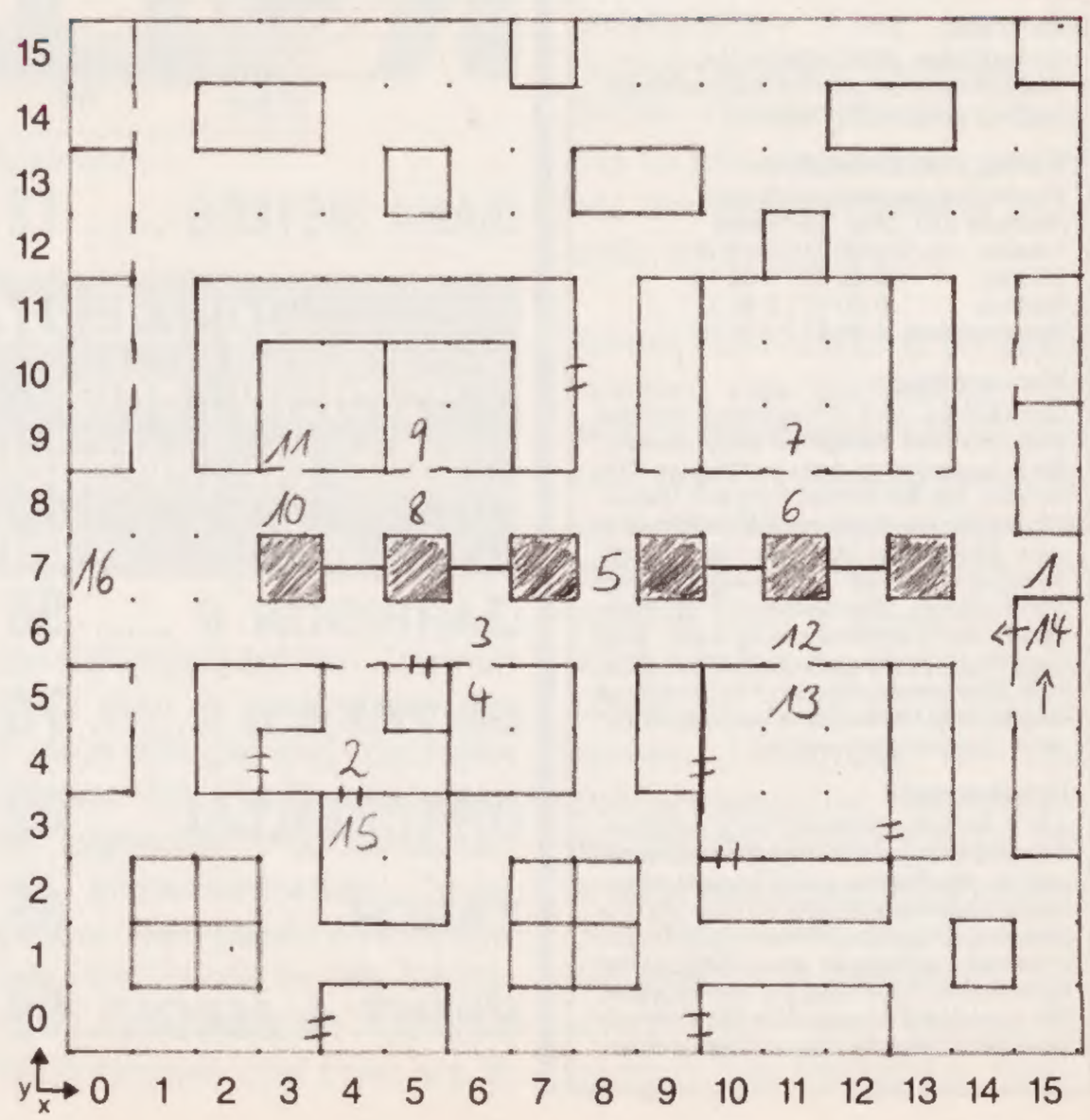
Grafik	**9**
Animation	**10**
Realitätsnähe	**12**
Strategie	**12**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**12**

Ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Euch auf den nächsten Seiten dieser Ausgabe erwartet! Die Kopfnuß zu den beiden Karten findet Ihr auf den Seiten 88/89!

Might and Magic **Dungeon Sorpigal** **Nr.1**



Might and Magic **Erliquin** **Nr.3**



Nr. 2 Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber
Axel Gredè (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Thomas Brandt (tb)
Michael Suck (msu)
Ulrich Mühl (ull)
Torsten Blum (tob)
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Uwe Winkelkötter (uwe), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz), Philipp Kus (philipp)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Musweil Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.)
Fred G. Hußmann
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

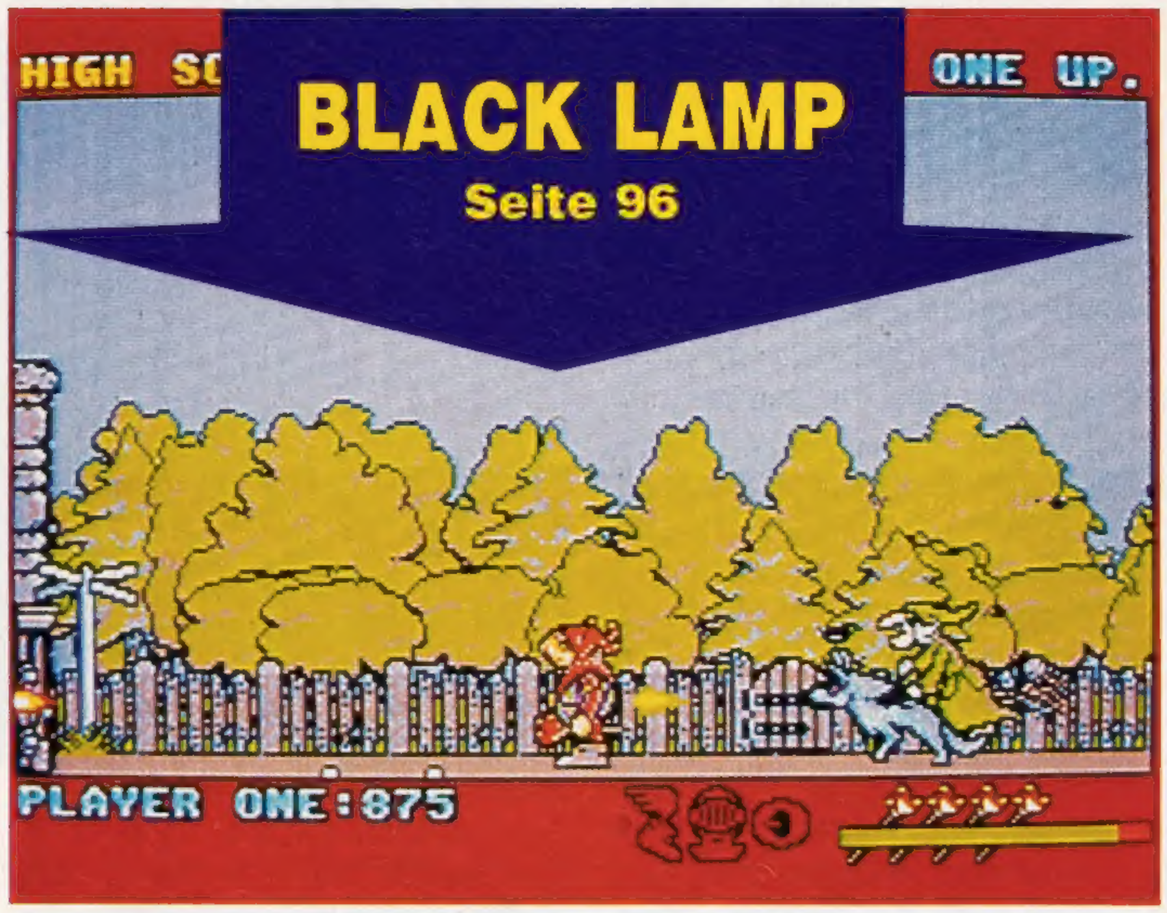
Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garante übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

SECRET SERVICE

BUGGY BOY 10
SIDEWIZE 16
BARD'S TALE TRIXER .. 20
TERRAMEX 22
THE PAWN 24
TAI PAN 26
WIZBALL 30
HEXENKÜCHE II 33
GARFIELD 38
GAME OVER 46
TRAZ 47
UNITRAX 54
FORCE 7 60
PLATOON 62
JINXTER 68
CYBERNOID 71
DUNGEON MASTER 74
HELLOWOON 80
DRACHENTAL 84
FREDDY HARDEST 85
RASTAN 90
MANIAC MANSION 92



POKES - TIPS - QUICKIES - POKES - TIPS - QUIKKIES - POKES - TIPS - QUICKIES - POKES - TIPS - QUICKIES - POKES - TIPS - QUICKIES - POKES

ASM-DAUER-POWER

Die ASM-Dauer-Power gibt's natürlich auch in der ASM-Special, iss doch klar. Redakteur vom Dienst Thomas Brandt hat vier Wettbewerbe für Euch an Land gezogen: „Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch" gibt's CD-PLAYER, VIDEOREKORDER, EINEN TAG MIT GIANA, EINEN ABEND BEI MICHAEL JACKSON, T-SHIRTS, SOFTWARE, SPIEGELREFLEX-KAMERA zu gewinnen!

GIANA SISTERS 12
BUBBLE BOBBLE 17
PORTS OF CALL 40
ARAZOK'S TOMB 52
GARRISON II 56
EROTIKA II 76
DRACHENTAL ... 82
ZARCH 86
MIGHT & MAGIC..88

FOOTBALL MANAGER 2

Kevin Toms, der das weltweit meistverkaufte Fußballspiel aus der Wiege hob, meint: **„Es schlägt sogar meinen letzten Bestseller!"**

Spektakuläre Grafik und unbegrenzte Action sind **Garantie für noch mehr Spielspaß und Spannung!**

Die Presse ist begeistert: **„Die beste Fußballsimulation, die es je gab!"**

Passend zur Europameisterschaft können Sie jetzt zu Hause mal üben, wie man eine Mannschaft managt. **Studieren Sie Spielzüge ein, wechseln Sie Spieler aus, und und und ...**

Erhältlich für Commodore 64/128, Schneider CPC, Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC.

Football Manager 2 ist nicht einfach der Nachfolger des Football Manager – es ist eine neue Generation!

GO FOR GOLD!

Kevin Toms.

ariolasoft

Ariolasoft GmbH,
Postfach 1350,
4830 Gütersloh,
Vertrieb Österreich: Karasoft,
Vertrieb Schweiz: Thali AG

BUGGY BOY
START
TIME 31
LEG 1
SCORE 4590
SPEED
EAST
TIME 33
LEG 4
SCORE 37410
SPEED 179km
EAST

SOUTH
TIME
LEG
SCORE
SPEED
SOUTH
TIME
LEG
1
SCORE
6890
SPEED
208km
FINISH

Mit kleinen Mädchen spielen...

Der „Fall Giana" ist aufgeklärt

Programm: The Great Giana Sisters, **System:** C-64, Amiga, Atari ST, **Preis:** je nach System zwischen 45,- und 60 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Muster von:** Rainbow Arts.

Kommen wir gleich zur Sache! Wir wollen uns nach einigen allgemeinen Tips jeden der dreiunddreißg Levels einzeln genüßlich reinziehen. Erklärt werden aber nur die wichtigsten Stellen und wie man sie überwindet. Genug jetzt des Blablas. Man sollte von vornherein nicht trödeln, sondern an einfachen Stellen zügig vorbeiziehen, wobei man allerdings auch nicht einen einzigen Diamanten liegen läßt. Die Zeit, die man so spart, wird entweder als Bonus gutgeschrieben, oder man kann sie sich an den etwas komplizierteren Stellen nehmen (logisch, was?). Unnötige Risiken sollte man nie (!) eingehen, z.B. um an ein paar Diamanten zu kommen, (z.B. Level 15 ganz am Ende) da man neben einem Leben den gesamten Bonus und sämtliche "Ausrüstung" verliert, was in schwierigen Levels sehr peinlich sein kann. Die Bonus-Höhlen werden grundsätzlich alle geleert, und zwar komplett, was in einer ganz bestimmten Höhle entweder nur mit sehr viel Geschick oder einer Punk-Giana zu machen ist. Gemeint ist die Höhle, in der links und rechts von einem drei (oder so) Steine breiten Mauerblock jeweils drei Diamanten nebeneinander auf zerbröselnden Plattformen angeordnet sind. Beim Betreten dieser Höhle fällt man direkt von oben auf die linken Diamanten. Wenn man alle diese abgeräumt hat, holt man sich die untersten drei Diamanten der rechten Seite.

Nun geht man in die Mitte unter den Mauerblock und zerschlägt den unteren Stein und kassiert erst mal den Bonus im zweituntersten Stein ein. Nun bewegt man sich einen Stein nach rechts und zerschlägt die untersten drei Steine. Was nun folgt, muß recht flott ablaufen, also nicht gleichzeitig lesen und spielen! Man springt durch die entstandene Lücke von links auf das rechte untere "Bröselplateau" und krallt sich im schnellen Lauf die Diamanten. Am rechten Ende der Plattformen angelangt, springt man im wirklich letzten Augenblick ab, hält den Joystick weiter nach oben und zieht Giana (oder Maria) von rechts nach links über die oberste Diamantenreihe. Fast ganz einfach. Wenn man keine Punk-Giana hat, muß man versuchen, von ganz rechts unten (natürlich ohne Fahrstuhlkontakt) auf das mittlere Plattformstück der unteren Ebene zu hopsen. Nun nach links rennen, den Diamanten kassieren, einen kleinen Sprung nach rechts machen (genau auf das rechte Plattformstück) und dann den eben schon beschriebenen Sprung auf die oberste Plattform tätigen. Nicht ganz so einfach, geb' ich ja zu, aber wer auch unbedingt kurz vor der Bonushöhle ein Leben verlieren muß...

Zwischen den einzelnen Giana-Versionen (ich kenne die C-64- und die Amiga-Version) gibt es leichte spielerische Unterschiede. So kann man beim Amiga nicht durch aus Backsteinen entstandenen Felsbrocken hindurchrennen, während dies beim C-64 locker geht. Dies bedingt, daß die Amiga-Spieler an ein paar Stellen ganz besonders aufpassen müssen, während sich die 64'er-User gemütlich zurücklehnen können. Kommen wir nun aber zu den einzelnen Stages:

Stage 1: Also,ich glaube, daß große Erklärungen und Hilfestellungen zu dieser Stufe relativ sinnlos sind, da diese Stufe viel zu einfach ist. Man rennt los, springt auf die erste "schwebende" Ebene und rammelt seine Birne ordentlich an dem dort befindlichen Sternstein. Punkig verwandelt rammt man das ankommende Monster in den Boden und kümmert sich um den restlichen Bonus. Bei der "Bröselsteinbrücke" muß man im Laufen unter den Stein springen, um die "Traumblase" aufsammeln zu können. Rest des Levels: Kinderkram!

Stage 2: Bevor man auf die Plattform springt, um sich die Diamanten zu kaschen, läuft man erst dem Monster entgegen, wirft eine Blase und springt dann (noch rechtzeitig vor Beginn der Plattform) ab. Alles einsammeln! Nun stellt man sich auf das linke Faß und läßt sich im geeigneten Moment auf das dort befindliche Auge fallen. Der Stein zwischen den Fässern ist ein Stein mit verstecktem Bonus (ich werde aber nicht auf absolut alle Steine dieser Art hinweisen, nur ab und zu, wenn sie wirklich zu gut auf dem Weg rumliegen). Nun flugs auf den Kasten mit den drei Diamanten und dem Skorpion. Hier lassen wir uns rechts auf den Skorpion fallen und sammeln dann allen Bonus ein.

Die nun folgende Stelle ist schon eine kleine Falle für alle Amiga-User (ST auch? Ich weiß es leider nicht!). Man muß zusehen, daß man die unteren Steine dieses Kasten einrammt, wenn sich das Monster nach rechts bewegt und sich etwa in der Mitte seines Wegs befindet. Nun kann es nicht entwischen und wird gnadenlos erledigt. Nun auf den Felsbrocken - und die Diamanten gesammelt. Amiga-User, die hier schlafen und links von dem Felsbrocken stehen, haben leider Pech gehabt. Sie kommen hier in diesem Leben nicht mehr weiter. Pech gehabt. Weiter geht's rechts vom Felsbrocken. Nachdem man sich die drei Diamanten unterhalb des Vorsprungs abgegriffen hat, springt man auf selbigen und wirft, sobald man steht, eine Blase (Seite XY läßt grüßen!), die den u. U. etwas hinderlichen Skorpion entsorgt (könnte man sagen, obwohl es ja eigentlich ein absolut schwachsinniger Begriff ist). Nun kümmert man sich um die beiden Steine über der "Skorpionsgrube". Die nun folgenden "Stufen" kommt man locker ohne einen Sprung herunter. Man nimmt sich den Bonus und wartet auf den geeigneten Moment, um an die ersten drei Steine des Kastens mit den zwei Skorpionen zu springen. Nun zurückdrehen und den Skorpionen den Garaus machen. Die restlichen Diamanten schnappen und ohne anzuecken (Vorsicht! Auch wenn das ein Fehler ist, der hauptsächlich Anfängern (ist nicht abwertend gemeint (Hallo, Stefan O.!) passiert), auf die erste Plattform über dem Wasser springen. Die beim Verlassen der zweiten Plattform auftauchende Biene wird kurz und schmerzlos in den Bienenhimmel geschickt. Der obere der beiden Steine direkt vor dem Ausgang ist wieder ein versteckter Bonus! Die Dia-

manten über dem Abgrund links vom Ausgang bekommt man komplett, wenn man nur spät genug abspringt.

Stage 3: Der erste Abschnitt dieses Levels stellt kein Problem dar. Es gibt auch keine besondere Patentmethode, ihn zu spielen (zumindest kenne ich keine). Auf der ersten großen "Insel" ist auch ein "Warp" versteckt, und zwar unterhalb des letzten schwebenden Steins. Normalerweise würde ich ihn ja benutzen, aber das ist nicht das Anliegen dieses Textes. Also geht's weiter. Die nächste Stelle, an der man sich leicht verrechnen kann, stellt der springende rote Ball dar. Hier stellt man sich nach Entleerung auf links unterhalb des Balles befindlichen Bonusstein und wartet, bis der Ball bei der Beendigung eines Sprunges ganz kurz vor dem Aufdotzen ist. Nun reißt man das Mädel in die Lüfte, bis nichts mehr kommt, und landet schließlich mehr oder weniger sanft. Den einen frechen Diamanten am Ende dieses Levels kann man holen, indem man von dem Plateau, auf dem sich der Ausgang befindet, aus mit Anlauf nach links springt. Auch hier darf man erst im allerletzten Moment abspringen, so daß dies kein Anfängersprung ist.

Stage 4: In dieser Stufe treffen wir zum ersten Mal auf ein Monster, eine riesige Ameise. An der "überdachten" Stelle hinter den beiden Augen kann man sich entweder mit Höchstgeschwindigkeit auf den unteren Gang fallen lassen oder im letzten Augenblich abspringen und das mistige lauernde Monster mit einer Blase in den Hades abschicken. Die nun kommenden Bälle überspringt man nach Schema F.

Die Ameise besiegt man wie folgt: Mutig drauflosrennen, kräftig "werfen" und im letzten Moment in die Diamanten springen. Nun die Ameise weiter von hinten bewerfen, bis diese ebenfalls den Geist aufgibt. Zackzack die restliche Diamanten aufsammeln und sich freuen: Level 4 ist auch geschafft!

Stage 5: Auch diese Stufe stellt noch keine besondere Herausforderung an den wahren Vollblutspieler dar. Bevor man sich in die erste Bonushöhle stürzt, sollte man noch schnell das erste herannahende Monster mit einer (Lenk-)Blase unschädlich machen. Hat man die Bonushöhle einkassiert, erledigt man das zweite Monster und erklimmt den Hügel. Auf seiner Spitze angekommen, zerstört man zuerst den Backstein rechts neben dem Bonusstein. Nun springt man unter den Bonusstein. Jetzt auf das untere der beiden folgenden Plateaus, das Monster beseitigen und den versteckten Bonus kassieren. Die drei Diamanten unter dem Plateauüberhang mit einem geschickten Sprung erreichen und rennenderweise (ohne Sprung) verlassen. Das folgende Stück ist harmlos. Man sollte es aber mit der Geschwindigkeit nicht immer übertreiben. Am Ende des Levels springt man im höchstmöglichen Bogen von oben auf die Diamanten. Einmal aufsetzen, noch ein Sprung, und man hat alle Diamanten eingesammelt. Nun nur noch auf den Lift.

Stage 6: Loslaufen, Bonussteine, Absatz, Diamanten, Biene (!). Runter in den Durchgang und mal ein wenig springen, während man die beiden Augen abballert (im Grunde genommen ist es das ja). Hat man den versteckten Bonus gefunden, erst den Stein rechts vom Bonusstein zerstören, dann erst den Bonusstein leeren. Das kleine Stinkmonster auf den Bröselplattformen kann man bei der Amiga-Fassung abballern, beim C-64 klappte dies, soweit ich mich erinnere, nicht. Hier haben's also die Leute mit dem dicken Portemonnaie einfacher. Amiga-Spieler müssen lediglich auf den mittleren Bröselgang springen und an dessen Ende wieder springen. Wenn sie ganz unten landen, den ersten Steinblock zerbröseln und draufhopsen; dann den Bonus kassieren, ansonsten sofort den Bonus einsacken. Die C-64-Spieler müssen entweder das Mistmonster geschickt von hinten erwischen oder aber den unteren "Schleichpfad" nehmen. Bevor man sich frohen Herzens in die nun kommende Bonushöhle stürzen läßt, sackt man (neben der Zerhackstücklung der Monster) erst noch alle Boni ein. Wenn man wieder aus der Bonushöhle herauskommt (nach links springen!!!), sind die Boni nämlich wieder da (zumindest beim Amiga). Rest: No problem!

Stage 7: In diesem Level ist die "Luftwaffe" bösartig am Zuschlagen. Wenn man einen Superschuß hat, ist das alles kein Problem, ein purer Abstaublevel. Ohne Schuß wird es ein Level der kurzen Laufpausen. Keep moving!

Stage 8: Die ersten auftauchenden Probleme dieses Levels sind die vier Augen, die eifrig aus dem Gang hervorschlüpfen. Entweder knallt man skrupellos ab, oder man wartet, bis sie vorbei sind. Das Trickige hierbei ist, daß das Programm die zweiten zwei Augen erst auf die Reise schickt, wenn man auf die kleine Kante vor dem Gang gesprungen ist. Wer keinen Schuß hat, muß nun wieder zurück auf das zweite kleine Steinplateau springen, da man diese "Doppelaugen" nicht bespringen kann, da einen das Monster, das man hierbei nicht plattmacht, da man mit einem "Aufsetzer" immer nur ein Monster plattmachen kann, einen selbst plattmacht (ist doch logisch, oder?). Nächste Station: Der Vorsprung mit dem kleinen Mistmonster gegenüber. Hier muß man mit vollem Anlauf wirklich im **allerletzten** Moment abspringen, um die obere Plattform erreichen zu können. Was folgt, ist auch kein Problem. Bei den ersten Diamanten ist links oben in der Ecke ein Warp versteckt. Wer sich die zwanzig anderen Diamanten ganz am Schluß des Levels nicht entgehen lassen möchte, muß grad noch warten, bis die Ameise weg ist (Achtung, C-64-Spieler: Nach einer recht kurzen Weile kommt die Ameise - aufgrund der Programmierung, möchte ich vermuten - wieder aus dem rechten Bildschirmrand hervor!) oder diese mit einigen Blasen (Klubba Blubba, was?) unschädlich machen.

Stage 9: Wenn man die vier Diamanten eingesammelt hat, kommt man locker, bevor das Monster auf einen hinabstürzt, in die untere Etage der schwebenden Plattformen. Allen Bonus einsammeln. Auf das Faß kommt man bestens so: Man läuft gegen das Faß und springt dann einfach gerade hoch. Nun ein Satz direkt in die nächste Bonushöhle. Der Trick bei den beiden Fässern mit dem Abgrund in der Mitte funktioniert so: Man springt (wie beschrieben) auf das erste Faß. Nun springt man hoch und steuert Giana so, daß sie beim Herunterfallen an die rechte Seite des (linken) Fasses prallt. Nun steht man sicher auf dem Vorsprung rechts von Faß. Nun mit einem langen Satz gegen die linke Seite des rechten Fasses springen und dort links unten stehen. Hochspringen -und nichts wie weg hier! Vom höchsten Punkt des Hügels nun so abspringen, daß man beide Reihen Diamanten mitnimmt (üben!). Nun nur noch auf den Lift.

Stage 10: Die tückischste Falle in diesem Level ist die "Böse-Bienen-Falle". Man findet sie bei den vier kareeförmig angeordneten Bonussteinen, und man sollte sich wirklich beeilen, von den unteren Steinen runterzukommen. Ansonsten muß man lediglich, wenn man keinen Schuß hat (sozusagen), auf das Monster rechts der Bonushöhle aufpassen. Man kann sich fallen lassen, wenn es sich von Giana entfernt. Nun läuft man keine Gefahr, es beim Herausspringen (nach links!!) aus der Höhle doch noch zu

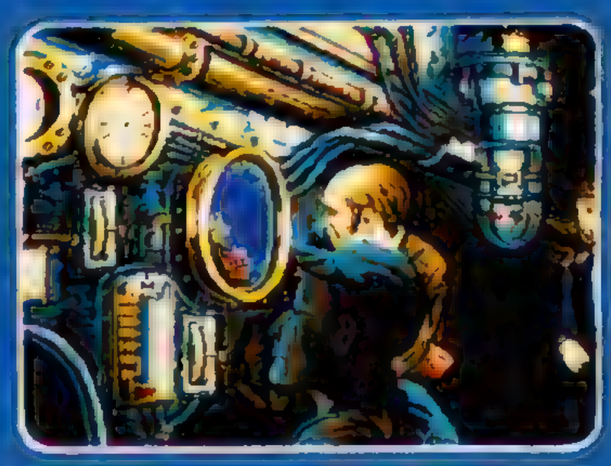
berühren. Ansonsten easy.
Stage 11: Bei den Flammenfässern lohnt es sich, den Wassertropfen aktiviert zu haben, da sonst der Sprung auf das zweite Faß zu einer großen Freude wird. Am Ende des Levels sollte man besser kein Risiko eingehen (wenn man gerade mal wieder keinen Schuß hat), nur um ein paar Diamanten zu bekommen. Ansonsten eliminiert man die Monsterchen schnell und macht dann einen coolen Satz zum Ausgang.
Stage 12: Keine feine Sache. Gegen den ersten Bonusstein springen und den Joystick weiter nach rechts halten (aber sofort, wenn man auf der Plattform steht, loslassen). Nun wird's trickreich: Man springt unter den Bonusstein und dann genau im richtigen Moment mit Schmackes nach rechts. Wenn man den Sprung richtig getimet hat, erwischt man den Bonusgegenstand im Sprung. Steht man vor dem Fisch, knallt man zuerst das Monster auf den Bonussteinen ab und vergißt die Angelegenheit. Ohne "Blase" muß man gut getimet springen. Bei den nun kommenden Steinsäulen muß man mit Speed an die Sache herangehen und immer im allerletzten Moment abspringen. Wenn man beim nächsten Stück keine "Blase" hat, muß man gekonnt über (nicht auf!) die Monster springen. Wenn man hier nämlich auf eines der Monster springt, wird man vom nächsten mit ziemlicher Sicherheit zerlegt. Den Drachen kann man entweder vom Himmel blubbern oder gekonnt unterlaufen (wenn er den Punkt erreicht hat, an dem er in die Höhe schnellt, vielleicht ein ganz klein bißchen früher, losrennen und einen triumphalen letzten Sprung machen, Amiga-User Vorsicht! Der Drache der Amiga-Fassung ist ein ganzes Stück länger als der C-64-Drache! Man muß mit dem Sprung die Treppen hinauf vorsichtig und schnell sein.)
Stage 13: Wenn man keinen Schuß hat, muß man den Sprung ganz am Ende des Levels sehr gut ausführen, um alle Diamanten zu bekommen und nicht von den Bienen belästigt zu werden.
Stage 14: Bevor man in die Bonushöhle geht, erst das Auge beseitigen oder verschwinden lassen. Nach der Bonushöhle langsam vorgehen! Keine besonderen Schwierigkeiten.
Stage 15: Mäßig schwierig. Auf die wandelnden "Röhren" sollte man gut aufpassen. Beim Hochspringen an den Fässern wie gesagt vorgehen. Die letzten Diamanten in diesem Level (beim Lift) sollte man sich abschminken, da dieser Sprung (auf den Lift mit allen Diamanten) abartig leicht in die Hose gehen kann.
Stage 16: Loslaufen, springen, noch vor den Monstern unten lang den Weg in die Mitte finden (obwohl man beim Amiga auch diese Monster plattmachen kann). Bei den Fischen hat man auf jeder Plattform zwei Sprünge: Einen zum Ausgleichen und einen, um im hohen Bogen über die jeweiligen Fisch hinwegzuschweben. Jetzt warten, bis das Monster weg ist (bzw. ausmerzen) und oben entlang gehen. Nun noch ein paar Diamanten und ein Drache - simpel!
Stage 17: Ich würde empfehlen, den Warp in dieser Stufe zu benutzen, da man sonst in den folgenden Levels reichlich naß aussehen wird. Da es aber immer einige Leute gibt, die alles sehen wollen, wird die Hilfe auch hier nicht verwehrt werden. Der erste feine Sprung, der die Wassertropfenlosen erwartet, ist der Sprung zwischen den beiden Flammenfässern. Hat man ihn geschafft, ist der Level allerdings auch schon gelaufen.
Stage 18: Dieser Level ist eigentlich recht einfach. Am Ende der "Leiste" (nach dem Wasser) ist ein Bonusgegenstand versteckt.
Stage 19: So Freunde, der Tanz beginnt! Dieser Level dürft wohl einer der schwierigsten des gesamten Programms sein, zumindest wenn man keinen Wassertropfen hat. Wenn man einen hat, ist er schon wieder viel zu einfach. Man stellt sich also auf den linken Rand des ersten Fasses und rückt noch ein wenig nach rechts. Nun macht man einen einfachen (vorsichtigen) Sprung nach rechts und stellt sich, sofern man ihn überlebt hat, gegen das linke Faß. Nun mit Anlauf - und aufpassen, daß man nicht zufällig mit dem Kopf den Bonusstein trifft (ernst gemeint!). Die schwebende Plattform, die Ihr nun seht, stellt die "Startbahn" für den folgenden Sprung dar. Schmeißt also eine heroische Musik auf den Plattenteller und hängt das Schild "Nicht wundern!" an die Tür (aber schnell, sonst läuft die Zeit ab!). Das Schöne an diesem Sprung ist, daß man einen genauen Mittelmaßsprung hinlegen muß, nicht zu hoch und nicht zu flach, da man in beiden Fällen geröstet wird. Gegen das, was allerdings nun auf den Spieler wartet, mutet der Sprung eben noch lächerlich einfach an. Soviel sei gesagt: Auf dem letzten Bröselplateau muß man genug Schwung holen, um den "Mittelmaßsprung" erneut durchführen zu können. Nun schnell noch den Level beenden und sich als Held fühlen.
Stage 20: Diese Stufe ist im Grunde genommen sehr einfach. Mit ein bißchen Geschick kommt man so unter die Bonussteine: Man springt seitlich gegen sie und läßt sich dann (Joystick weiter nach rechts!) unter sie fallen.
Stage 21: Stage 21 ist ein Level, in dem Wassertropfenlose ein hervorragendes Sprungtraining mitmachen. Schwierig ist er allerdings nicht.
Stage 22: Die Schwierigkeit dieses Levels dürfte in dem "Höhlensystem" liegen, besser gesagt: in dessen Abschluß. Man stellt sich also unter die Stelle, an der die niedrige Dekke in die nicht ganz so niedrige Decke übergeht und wartet, bis der Fisch die richtige Position hat. Nun rennt man los und springt im letzten Moment doch noch so ab, daß einen der Fisch erwischt (das ist mir zumindest anfangs immer passiert). Kurz vor Schluß dieser Stufe ist auch noch ein Warp installiert (siehe Karte!).
Stage 23: Wenn man erst mal sicher links auf dem "Zahnstocherplattförmchen" steht, hat man schon eine der leichteren Prüfungen dieses Levels überstanden. Jetzt geht man (nachdem man auf die goldene Plattform gesprungen ist) nach dem "Sich-fallen-lassen"-Prinzip vor. Das nächste Stück ist Routine, danach folgt wieder etwas für wahre Helden. Ich sage nur eins: Wer aus den folgenden Buchstaben zwei Worte formen kann, weiß, wieviele Plastiktüten er in unserem speziellen Sonderwettbewerb gewinnen kann: AEEIGKNR. Der Sprung auf das letzte Flammenfaß ist eine besondere Gemeinheit. Man muß so auf dem Faß landen, daß man durch Gegenlenken noch abbremsen kann. Viel Glück!
Stage 24: In dieser Stufe muß man lediglich aufpassen, daß man mit dem Köpflein nicht an die Decke kommt, da es in diesem Fall rapide bergab geht.
Stage 25: Diese Stufe bildet den Anfang für eine Reihe simpler Stages. Die Stufen 25, 26, 27 und 28 bieten keine neuen oder besonderen Schwierigkeiten. In Stage 28 ist ein Warp versteckt.
Stage 29: Auch wenn sich Stage 29 von der vorhergehenden im Schwierigkeitsgrad leicht abhebt, so bleibt sie schaffbar und ohne besondere Vorkommnisse.
Stage 30: Die Stufen 30 und 31 lassen einen nochmal kräftig Bonus einsacken. Man muß hier lediglich mit den Bröselplattfomen ein wenig vorsichtig sein.
Stage 32: Jetzt kommt sie, die vorletzte große Herausforderung und die erste, die Ihr vollkommen allein überwinden müßt, denn der Sprung über die zwei Fische ist alles andere als angenehm. Und dann erst der Sprung über die nächsten beiden Fische. Paßt aber auf, daß Ihr die Abzweigung nicht verpaßt! Jetzt müßt Ihr nur noch den letzten Drachen überwinden, um an den allerletzten Diamanten zu kommen, und das war's... **ULRICH MÜHL**

20000 Meilen unter dem Meer

COKTEL VISION

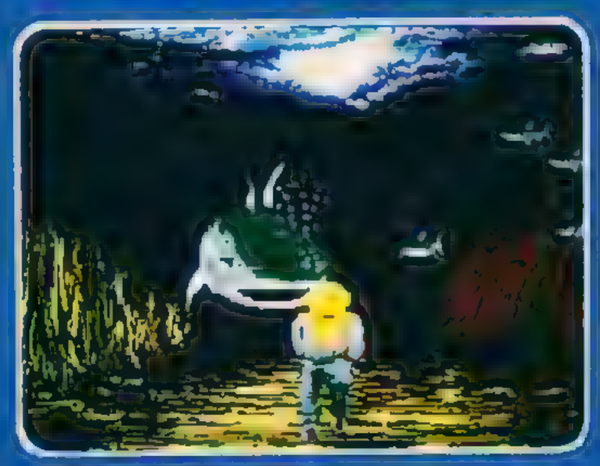
ADVENTURE...

Die Bibliothek



Der Kommandoraum

STRATEGIE...



Der Haifischangriff

AKTION...

Nun ist es so weit:

Nach einem Jahr Bearbeitungszeit erscheint der Roman „20000 Meilen unter dem Meer" von Jules Verne als Computerspiel.

Es fasziniert alle:
Spannend wie der Roman
„20000 Meilen unter dem Meer"
Setzt neue Maßstäbe!

Alles in deutscher Sprache erhältlich

Distributor:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 3
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 706050

Mitvertrieb:
profsoft GmbH
Österreich: Ueberreuter Media
Schweiz: Thali AG

erhältlich auf Disketten für:
Commodore Amiga,
Schneider CPC, IBM PC und
Atari ST 520/1040
(S/W- und Farbmonitor)

SECRET SERVICE

Es ist immer gut zu wissen, was drin ist. Deshalb findet Ihr hier eine Auflistung der "Eierinhalte" bei **WONDERBOY**. Erspielt und aufgeschrieben wurde sie von Andreas Vorderegger auf seinem CPC. Das Ganze geht nach dem Muster: (Area, Round, 1. Ei, 2. Ei, 3. Ei): (1, 1, Axt, Skateboard, -); (1, 2, Engel, Skateboard, Pilz); (1, 3, Engel, Teufel, Pilz); (1, 4, Pilz, Engel, -); (2, 1, Skateboard, -, -); (2, 2, Skateboard, Pilz, -); (2, 3, Pilz, Teufel, Pilz); (2, 4, Engel, Skateboard, -); (3, 1, Skateboard, Engel, -); (3, 2, Pilz, - , -); (3, 3, Skateboard, Teufel, Pilz); (3, 4, Pilz, Skateboard, -); (4, 1, Teufel, Skateboard, -); (4, 2, Skateboard, Pilz, Skateboard); (4, 3, Pilz, Engel, Skateboard); (4, 4, Pilz, Teufel, Strich); (5, 1, Skateboard, Pilz, -); (5, 2, Pilz, Skateboard, Pilz); (5, 3, Skateboard, Teufel, Skateboard); (5, 4, Pilz, - , -); (6, 1, Skateboard, Engel, -); (6, 2, Skateboard, Pilz, Teufel); (6, 3, Pilz, Engel, Skateboard); (6, 4, Pilz, Skateboard, -); (7, 1, Teufel, - , -); (7, 2, Pilz, Skateboard, -); (7, 3, Teufel, Teufel, -); (7, 4, Teufel, - , -)

Bubble Bobble

Der Blasen-Epos: 100 Levels live dabei!

Programm: Bubble Bobble, **System:** Amiga, Atari St, Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 35 - 70 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England

BUBBLE BOBBLE ist wohl derzeit in aller Munde. Zumindest ist es für uns (Uli + Torsten) eines der nettesten Spiele, mit denen man einen harten Arbeitstag versüßen kann (sehr zum Leidwesen der restlichen ASM-Redaktion). Seitdem die Atari ST-Fassung (später stiegen wir auf Amiga um) auf dem Markt kam, haben wir uns mit diesem Blubber-Spiel zur Genüge beschäftigt, so daß wir nun unser "Wissen" an den Mann bringen wollen: Der eigentliche Blubberprozess dürfte wohl keine Schwierigkeiten bereiten, womit wir uns nun der Beschreibung der aufzusammelnden Gegenstände widmen können. Zunächst hätten wir da eine Reihe von Früchten (von der Banane, 500 P bis zur Ananas, 16000 P), die einen netten Bonus einbringen. Ebenso verhält es sich mit einigen anderen Gegenständen, wie z.B. Kronen, Diamanten, etc.

Bei Aufnahme eines Stabes oder einer Schatztruhe kann man sich nach Vernichtung aller Monster auf einen schönen Bonus in Gestalt einer "Jumbofrucht" bzw. eines "Riesendiamanten" freuen, wobei sich alle noch existierenden Blubberblasen ebenso in Früchte oder Diamanten verwandeln (also vorher kräftig blubbern).

Daneben gibt es noch einige andere nützliche Teilchen, wie z.B. die Bonbons, die die Fähigkeiten des Spielermonsters erheblich verbessern (gelbbraunes Bonbon: Schnellschuß, blau-weißes: Weitschuß, etc.). Der Turnschuh ist dagegen eher als eine Art Risikofaktor zu betrachten, da man mit diesem einfach zu schnell wird (also nur was für "Profis"). Anders verhält es sich da mit dem gelben oder dem hellroten Krug, der dem Spieler den sogenannten "Bubble-Bobble-Schuß" verschafft (Schnellweitschuß). Besonders hilfreich sind auch die Kreuze (blau-weißes Kreuz: Raum wird überflutet, braunes: Feuerschuß für den Spieler, rotes: Feuerblitz, der nach kurzer Zeit alle Monster eliminiert).

Die Bombe oder der weinrote Tonkrug zerstören alle Monster in einem Level und verwandeln diese in süße Diamanten. Nicht zu verachten sind auch die Wasserblasen, mit denen sich ungefährlich Monster beseitigen lassen. Ähnlich den Wasserblasen funktionieren auch die Feuerblasen und die Blitzblasen, die bei "Zerstörung" entweder ein schönes und, für die Monster, tödliches Feuer ergeben oder als Blitz alles, was sich ihnen in der Waagerechten in den Weg stellt, ausradieren. Als letztes wäre dann noch der Feuerring (grau-weiß) anzuführen, der die Monster bei Berührung ins Jenseits bringt.

Nett sind auch die Regenschirme, die den Spieler einige Runden weiter bringen (lila: 7 Runden, braun: 5 Runden, blau: 3 Runden). Die Bonusflasche bringt den/die Spieler in den sogenannten Bonuslevel, in dem er/sie alle Kleeblätter aufsammeln muß/müssen. Im Twoplayermodus ist hier gerechtes Teilen (geht immer auf) angesagt, da dann beide Spieler 100000 Punkte bekommen. Ebenso sollte ein Spieler, wenn er schon über 100000 Punkte hat, seinem Mitkonkurrenten im Spiel die Bonuspunkte überlassen, falls dieser noch weniger als 100000 Punkte haben sollte (nach 100000 Punkten gibt es bei den Computerversionen keine Bonusleben mehr). Auch sonst sollte eher kollegiales als konkurrentes Verhalten herrschen (besonders bei den Buchstaben !).

Nennenswert ist auch noch, daß sich jede 5. Runde alle Blasen am Schluß in Früchte zu 500 Punkten verwandeln. Bei Runde 20, 30, 40, 50, 80 (?), 90 (?) kann man, wenn man noch kein Leben verloren hat, in die sogenannten „Secret Rounds" gelangen, in denen man bloß die Diamanten aufsammeln muß (Booonus !).

Erreicht man sogar ungeschoren Runde 50, kommt man gleich 20 Runden weiter (sehr effektiv).

Blasen lassen sich neben dem plumpen Draufspringen auch dadurch zerstören, indem man mit seinem Monster einfach diesen das Hinterteilchen zuwendet (dadurch lassen sich z.B. Feuerblasen exakt plazieren). Auch kann man auf Blasen springen, wenn man den Joystick nur (!) nach oben bewegt. In den ersten Runden sollte man auch nicht gleich alle Monster einblasen und zerstören, sondern ruhig mal eines überleben lassen, um so noch die zwei Bonusteile abzuwarten.

Doch kommen wir nun zu den Tips zu den einzelnen Levels. Sie wurden speziell für den Twoplayermodus "entwickelt", den wir bevorzugen, da er mehr Spaß macht. Dennoch helfen die meisten Tricks auch im Oneplayermodus, obwohl man manchmal auch etwas umdisponieren muß. Die Tips beziehen sich zunächst für das grüne Monster. Das blaue Monster muß sich die Situation einfach spiegelbildlich vorstellen (in manchen Levels müssen aber beide Monster verschiedene Aktionen vollführen).

Doch nun geht's los (die ersten 9 Level überspringen wir einfach):

Level 10: Einfach direkt an den "Abgrund" stellen und warten, bis ein Monster seinerseits direkt (!) an dem Abgrund (auf der anderen Seite) ist, dann einblubbern, eine Stufe höher springen und Blase zerstören.

Level 11: Direkt unter den rechten Rand der ersten Ebene stellen, dann zuerst das Monster von links einblubbern, danach rechtes Monster einblasen und zerstören.

Schließlich begibt man sich in die Mitte der ersten Ebene und erledigt den Rest.

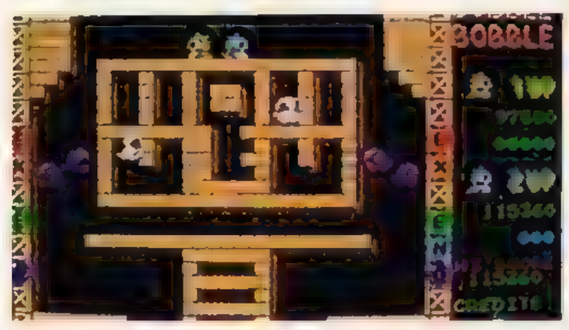
Level 12: Kurz vor den Abgrund stellen und alles einblubbern.....

Level 13: Im Herzchenlevel zuerst die beiden "äußeren" Monster erledigen und dann mit Wasserblasen den Rest "herausholen". Dazu muß man sich einfach auf das Herz durchfallen lassen und auf Wasserblasen warten.

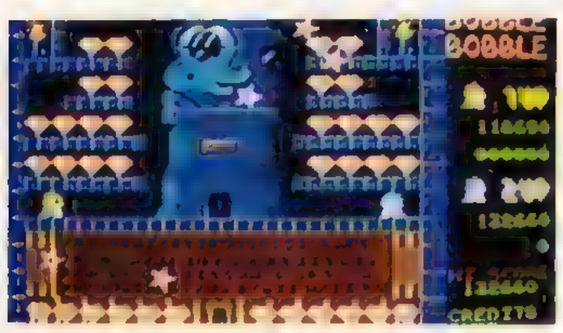
Level 14: Erst auf das Plateau springen und das weiße Monster eliminieren. Das grüne Monster sollte sich dann durchfallen lassen und von "oben" blubbern, während das blaue vorsichtig (!) vom Plateau weiterblubbert.

Level 15: Zuerst die unteren 2 Geister vernichten und dann mit einer Blase auf den vorstehenden Zapfen (links) springen. Dort einen günstigen Moment abwarten und dann zuschlagen.

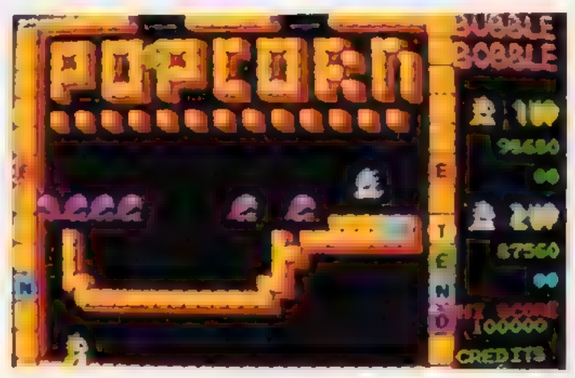
Level 16: Erst auf das kleine Plattförmchen springen, dort die zwei Monster abwarten und einblasen, danach die inneren Monster im Springen einblubbern.



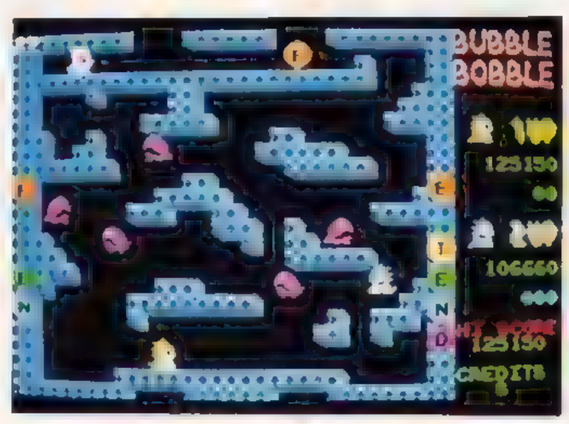
Level 17: Durchfallen lassen und in die Mitte stellen, dann die roten Quälgeister einblubbern, die weißen Monster kommen nach einiger Zeit von selbst nach oben, wenn nicht, mit Feuerblitzen herausholen.
Level 18: Unter dem Vorsprung bleiben, sich nach rechts wenden und die ersten zwei Monster einblasen. Dann vorgehen bis zum Abgrund und dort den letzten Gegner einblasen.
Level 19: Bis zur Mauer vorgehen, so daß die Blasen nach außen dringen, und dann alles einblasen. Notfalls durchfallen lassen und oben für Ordnung sorgen.



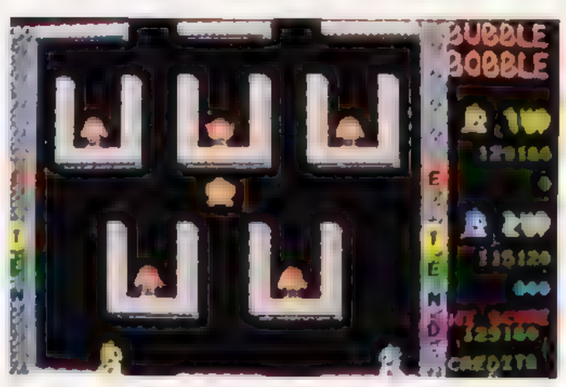
Level 20: Hier springt nur das grüne Monster nach oben und erledigt die drei "Schweinchen", dann mit Blase nach oben springen und Rest zerseifen. Wenn ein Spieler noch kein Leben verloren hat, sollte man auf die Tür zum Schatzraum warten, die auch auf der obersten Ebene links erscheint.
Level 21: Nach oben durchspringen und die Geister herauslocken, sich dann herunterfallen lassen und blubbern, was das Zeug hält.
Level 22: Die "Schweinchen" einfach mit Feuerblitzen zerstören, indem man sich mit dem Schwanz gen Mitte herunterfallen läßt.
Level 23: Gleich in die Mitte springen und dann blasen, bis zum Exzeß.
Level 24: Warten, bis sich die Schweinchen gen Mitte bewegen, dann hochspringen und alles gnadenlos einseifen.



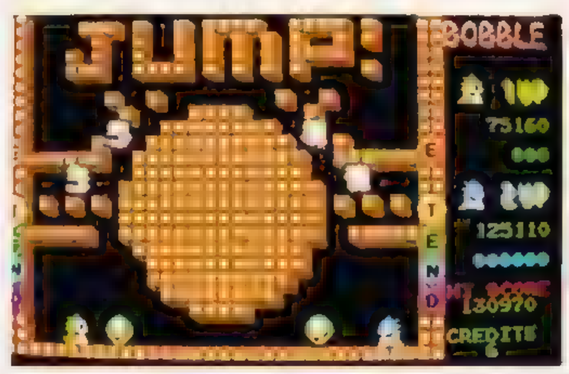
Level 25: Im Popcorn-Level springt das blaue Monster mit einer Blase auf den Stiel der Pfanne und zerseift die Monster. Das grüne kann in einem günstigen Moment in die Pfanne springen und dort Feuer legen.
Level 26: Auf die zweite Stufe von unten springen und zwei Geister einblubbern, die restlichen zwei dann am Boden eliminieren.
Level 27: Durchfallen lassen und warten, bis sich die roten Geister von den Schweinchen getrennt haben. Im günstigen Augenblick die roten Monster vernichten und dann Jagd auf Schweinchen machen.
Level 28: Direkt unter den Schacht stellen und die weißen Monster einseifen.



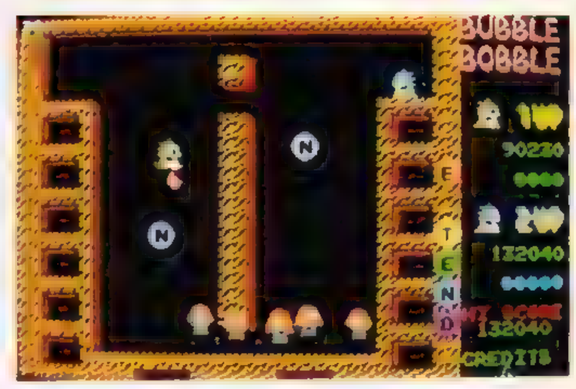
Level 29: Das grüne Monster sollte sich zuerst etwas in die Mitte begeben und von dort einige Monster einblubbern. Das blaue Monster kann sich derweil um den Rest kümmern.



Level 30: Mit einem gewagten Sprung sich des Vieches in dem unteren Töpfchen entledigen (das Monster muß knapp den inneren Mauerrand berühren). Danach das Schweinchen einblasen und die restlichen Geister mit Blitzen zermalmen.
Level 31: Schnell unter das dritte Steinchen vom Rand laufen, sich zum Rand wenden und dann alles einblubbern. Vorsicht vor den tödlichen Schüssen der Monster.
Level 32: Ulis Specialtip: Gleich am Rand hochspringen und, nachdem sich die Schweine das erste Mal gekreuzt haben, hereinfallen lassen. jetzt dürfte es keine Probleme geben, sich der Geister zu entledigen.
Level 33: Der grüne Spieler erledigt zuerst das eine, auf dem Vorsprung stehende Monster und die zwei, die am linken Rand herunterfallen. Danach lassen sich die übrigen entweder durch geschickte Sprünge oder mittels Feuerblasen "abschlachten".
Level 34: Sich direkt unter die am Rand liegende Stufe stellen und zum Rand wenden. Nun die zwei am Rand herabfallenden Monster einseifen und sich die Geister in der Mitte vornehmen. Vorsicht vor den Schüssen !
Level 35 "Jump": Erst das untere Krabbelvieh zerlegen und auf einem "Blasenhaufen" auf die untere Stufe mit einem Sprung (!) springen. Schließlich über den kleinen Vorsprung des mittleren Blockes auf den Vorsprung der zweiten Stufe springen. Von dort die restlichen Viecher, die nun hochspringen, einblasen. Vorsicht:



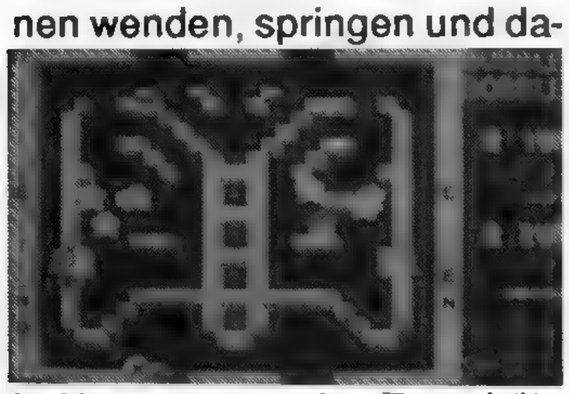
Nicht zu hoch springen !
Level 36: Am Rand warten und die zwei inneren, herabfallenden Geister einseifen, dann sich dem äußeren Geist zuwenden.
Level 37: Zuerst die Geister auf der unteren "Schiene" beseitigen, dann den herabfallenden zerseifen und die restlichen von links nach rechts zerlegen.
Level 38: Hochspringen und warten, bis zwei Feuerblasen untereinander aufsteigen. Die



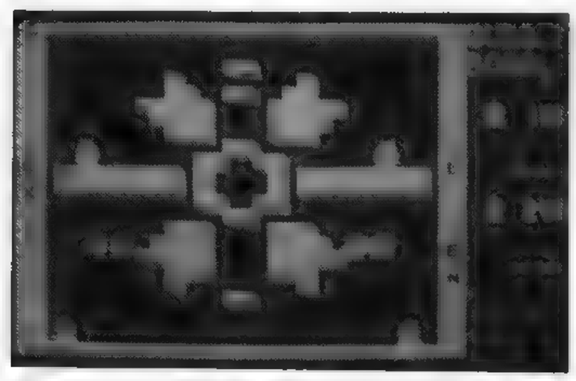
obere zerstören und mit der unteren wieder nach oben springen.
Level 39: Zuerst den direkt neben sich befindlichen Geist einblubbern, mit einer Blase zum oberen Rand des Schachtes aufsteigen und von dort die restlichen beiden Geister einblasen.
Level 40: Gleich unter den Vorsprung der dritten Ebene springen und dort alles einseifen.
Level 41: Zuerst am Rand "blubbernd" warten und, sobald man den ersten Gegner eingeseift hat, sich sofort in die Mitte bewegen, wo man die restlichen Monster eliminiert.
Level 42: Im günstigen Moment nach oben springen und alles einblasen. Vorsicht vor den Feuerschüssen !
Level 43: Einfach warten und die ersten beiden Geister zerseifen, dann hochspringen und den dritten zerlegen.

Level 44 "SOS": Sofort nach oben springen und immer die Geister einblasen, die nach oben springen. Notfalls muß man öfters seine Position wechseln, falls ein Monster unter einem hochspringt.
Level 45 Einfach eine Stufe höher springen und blubbern....
Level 46 "Ouch": Die Geister bewegen sich so langsam, daß sie kein Problem darstellen.
Level 47: Zuerst zwei Stufen hochspringen und die äußeren zwei Monster einblubbern, danach die inneren mit einer Feuerblase erledigen.
Level 48: Blubbern, Blubbern .....
Level 49: Mit einer Blase auf

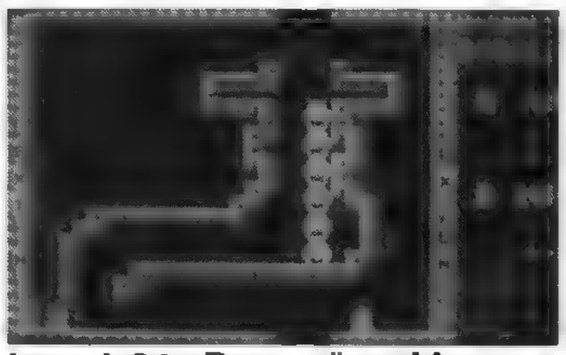
den Vorsprung in der äußeren Mauer springen, sich nach innen wenden, springen und da-



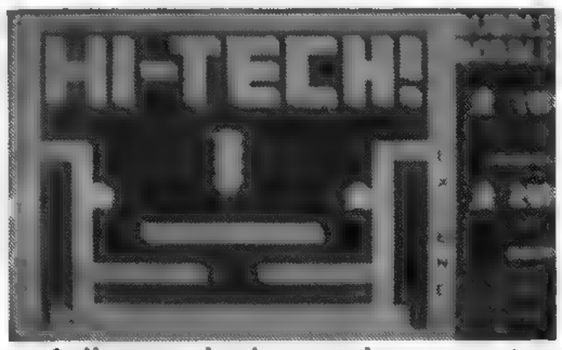
bei blasen, was das Zeug hält.
Level 50: Dritte Ebene, unter innerem Vorsprung, blubbern...
Level 51: Wieder dritte Stufe, unter dem inneren Vorsprung, blubbern...
Level 52: Schräg nach rechts oben springen, sich sofort nach außen wenden und den ersten Feind zerseifen. Dann sich vorsichtig weiter nach oben begeben und dort den Rest einblasen. Vorsicht: Schüsse der Viecher prallen einmal von den Wänden ab!
Level 53: Die Schweinchen der Reihe nach einblubbern. Kein Problem.



Level 54: Erst die beiden Viecher am Boden eliminieren. Dann nach oben springen und mit dem letzten kurzen Prozess machen.
Level 55: Von der zweiten Stufe aus blubbern, den Rest dann so erledigen.
Level 56: Sofort in die Mitte springen, nach außen wenden und blubbern....
Level 57: Siehe Level 56
Level 58: Grünes Monster: Äußerer Rand & blubbern..., blaues Monster: über Abgrund springen & blubbern.
Level 59: Zuerst die beiden herabfallenden Monster erlegen und sich dann in einem günstigen Moment herunterfallen lassen.
Level 60: Vielleicht einige Invaders zu Anfang erledigen (muß nicht sein), dann sich ganz nach oben in die Mitte begeben und den Rest zerseifen, wenn sie der Reihe nach herunterfallen.
Level 61: Stehenbleiben und blubbern, blubbern oder sich durchfallen lassen und in die obere Ecke begeben und von dort blubbern .....
Level 62: Am Rand bleiben und den Invader zerlegen, dann in die Mitte begeben und von dort die anderen zwei Quälgeister einblasen.
Level 63: Mit Blase auf das untere Plateau springen, dann hochspringen, Blase machen und auf dieser Blase auf das nächste Plateau springen, von dort mit Blase auf den Absatz der oberen Ebene springen. Vorsicht vor den Invaders !!!

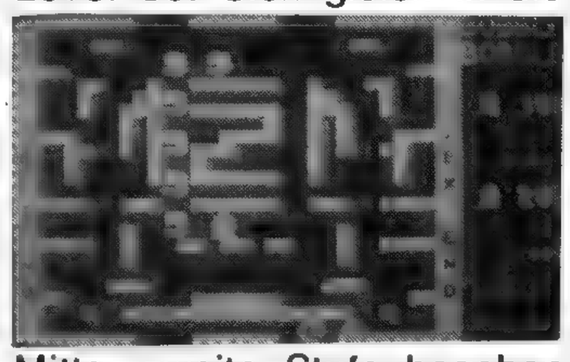


Level 64: Das grüne Monster braucht bloß zu warten, bis die Invaders aus dem Hahn kommen, das blaue Monster kann einige Invaders durch Springen und Blubbern erlegen.
Level 65: Sich zum Rand wenden und die "äußeren" Monster eliminieren. Dann auf den Stufen bis knapp unter das "Töpfchen" springen und im Sprung ein Viech nach dem anderen einseifen. Das blaue Monster kann derweil die "Eingeblasenen" zerstören.
Level 66: Zuerst die beiden Schweinchen zerblasen, danach den Monstern mit einer Feuerblase den Garaus bereiten.
Level 67: An der linken Seite "hochblubbern" (Blase machen, auf diese springen und gleichzeitig eine neue Blase machen...., mit dieser Technik sich auf den Absatz der oberen Stufe begeben und alles einbubbeln.
Level 68: Einfach nur eine Stufe höher springen und alles einseifen.
Level 69: Die Tierchen fallen senkrecht herunter, so daß man sie bloß einblubbern muß.
Level 70: Die Monster erlegt man am besten mit einer Feuerblase.
Level 71: Blase machen, auf dieser springen und dabei die inneren Geister einseifen. Danach sich wieder herunterfallen lassen, erneut Blase machen und mit einem Sprung schräg nach links oben das äußere Krabbeltier einblasen.
Level 72 "Hi-Tech": Blase machen, auf diese springen und erneut Blase produzieren,

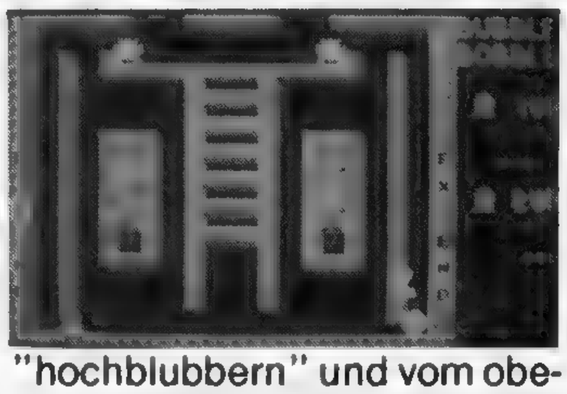


auf diese wieder springen, etc. ("hochblubbern"). Der Rest dürfte keine Probleme bereiten. Vorsicht vor den Schweinen.
Level 73: Blaues Monster seift das Vieh im Schacht ein, beim Zerstören aber nicht in den Schacht springen. Grünes Monster begibt sich sofort in die Mitte und zerseift das herabfallende Monster. Dann die Schweinchen und zuletzt die anderen beiden Monster erlegen.
Level 74: Warten, bis die Geister von selbst herunterkommen, notfalls mit Blase auf den Vorsprung der "Höhle" springen und dort alles einblasen.
Level 75: Sich sofort nach außen wenden, das äußere Monster einblubbern und direkt an den äußeren Rand gehen, umdrehen und Rest eliminieren.
Level 76: Warten bis die Invaders sich bewegen, dann sich herunterfallen lassen, auf das obere Plateau in die Mitte begeben und die Monster, Invaders, die bald aus dem Loch fallen, einseifen.
Level 77: Kein Problem, wenn man am Rand bleibt.
Level 78: Eigentlich kein Problem, wenn man gleich am hochspringt und einiges einbubbelt, den Rest dann im Kasten erlegen.

Level 79: Sofort auf den kleinen Vorsprung (siehe Foto) springen und alles einblasen, nachdem alles eigeseift ist, sofort die Blasen zerstören.
Level 80: Sich gleich in die



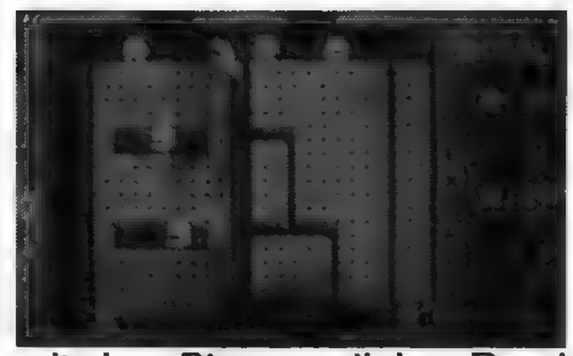
Mitte, zweite Stufe begeben und blubbern.....
Level 81: Erst die zwei Monster nach einander einblasen und schließlich das letzte auf dem Absatz einblubbern.
Level 82: Warten bis die unteren zwei Monster aus ihren Löchern gekommen sind, gegebenenfalls zerseifen, dann im äußeren Schacht



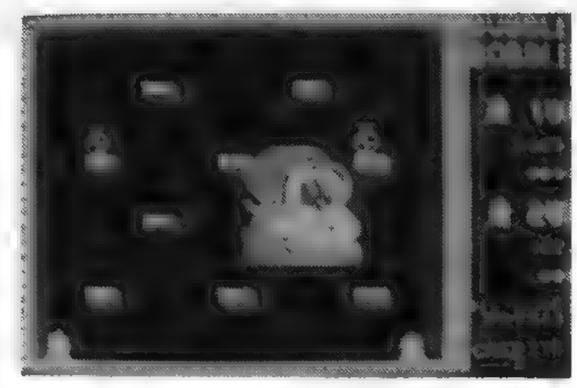
"hochblubbern" und vom oberen Absatz aus den Rest einblasen.
Level 83: Drei Stufen hochspringen, die zwei Monster erlegen und sich dann wieder nach unten begeben. Schließlich mit einer Blase direkt am Rand der inneren Mauer hochspringen und Invader einseifen.
Level 84: Gleich herausspringen und sich durch das Loch herunterfallen lassen, von dem Plateau auf den obersten mittleren Block begeben, so daß man aber noch blasen kann, dann blubbern wie ein Weltmeister.
Level 85 "Kimi": Sich direkt unter das rechte Ende der oberen Plattform stellen und alle Invaders im Fallen einblubbern. Vorsicht vor deren "Schüssen".
Level 86: Die Quälgeister einfach einblubbern, dazu sich etwas in die Mitte begeben.
Level 87: Die Schweine stellen echt kein Hindernis dar.
Level 88: Nachdem die Krabbelviecher in ihr Loch gefallen sind, sich zum oberen Ende des Schachtes begeben und Feuerblase (kommt von selbst) hereinfallen lassen.
Level 89: Im günstigen Augenblick nach oben springen

und alles einseifen. Oder die Viecher mit Feuerblase zerlegen. Vorsicht: Schüsse.
Level 90: Zuerst unteres rechtes Monster, dann linkes Monster und schließlich oberes rechtes Monster einseifen. Hier ist Geschicklichkeit gefragt.
Level 91: Die Schweine stellen wie immer kein Problem dar.
Level 92: Die Hauptaufgabe liegt in diesem Level beim blauen Monster, das keine Probleme haben dürfte, die Krabbelviecher zu erledigen.
Level 93: Das erste "Schwein" im Sprung zerseifen, dann mit dem Rest kurzen Prozeß machen.
Level 94: Einfach nur bubbeln, bubbeln....
Level 95: Mit einer Blase auf den oberen Absatz hüpfen und blasen, blasen.....

Level 96: Warten, bis die Invaders in ihr Loch gefallen sind, dann sich gerade (!) herunterfallen (durchs Loch) lassen und immer einen einblasen.....
Level 97: Erst das "freie" Kleinvieh zerblasen, schließlich



mit einer Blase am linken Rand des Kasten hochsteigen und die beiden Viecher einseifen.
Level 98: Warten, bis die Monster in das "Kästchen" (oben) gesprungen sind (notfalls lokken !), dann alles einblasen.
Level 99: Viel Vergnügen ! (Wir haben es geschafft. Es geht wirklich. Vorsicht beim Springen. An die meisten Geister kommt man nur mit Blasen heran.)
Level 100: Nachdem man die Töpfchen aufgesammelt hat, Blitzblasen machen wie ein Weltmeister, die Blasen kaputt machen und mit den Blitzen



das Jumbomonster treffen (Viel Glück).
Ende jetzt.

Torsten Blum & Ull Mühl

Exklusiv in der ASM:

Bekanntlich ist **BARD'S TALE** ein überaus komplexes Rollenspieladventure, bei dem schon verschiedene Spieler verzweifelt sein dürften. Durch die langwierige Spielhandlung ermöglicht das Programm dem Spieler aber auch, verschiedene Charaktere abzusaven und nach erneutem Spielbeginn wieder einzuladen. Die Spielcharaktere verfügen über verschiedene Kriterien, an denen man ihre Kraft, Intelligenz, also die Spielstärke erkennen kann. Wenn man da vielleicht ein bißchen tricksen könnte, um die Spielfiguren stärker zu machen...?
Aber klar geht das! Wir können Euch hier nämlich ein kurzes Superlisting für den Amiga bieten, das es Euch ermöglicht, die tollsten Supermänner für BARD'S TALE zu erstellen!
Die Anwendung ist so simpel, simpler geht's wirklich nicht. Das einzige, was Ihr machen müßt, ist das Abtippen des Listings. Wenn Ihr es abgesaved habt, startet Ihr es, und schon könnt Ihr mit einem komfortablen Menü jede Menge Charaktere erstellen, die Ihr problemlos in BARD'S TALE einladen könnt!
Na, ist das nicht der Hammer? Bleibt nur noch zu erwähnen, das dieses tolle Ding von **PETER KRICK** aus Wöllstadt bekommen haben, dem wir hiermit herzlich danken. Mach weiter so!

```
CLS
PRINT "*********   Bards Tale Trixer    Version 1.0   Done by Pit   *********" :
PRINT
INPUT "Name des Charakters        ",a$
f$="Bards Tale character disk:tpw."+a$+".c"
OPEN f$ FOR INPUT AS 1
g$=INPUT$(96,#1) :CLOSE 1
g=SADD(g$)
CLS
DIM h (96)
FOR i=0 TO 96:h(i)=PEEK(g+i):NEXT
menue:
gold=h(57)*65535&+h(58)*256+h(59)
erf=h(53)*65535&+h(54)*256+h(55)
sp=h(32)*256+h(33):h(34)=h(32):h(35)=h(33)

hp=h(28)*256+h(29)
co=h(30)*256+h(31)
le=h(61):RESTORE daten
FOR i=0 TO 6
READ o$
IF h(3)=i THEN r$=o$
NEXT
FOR i=0 TO 9
READ o$
IF h(5)=i THEN c$=o$
NEXT i:CLS :PRINT "Charakter "a$
FOR T=0 TO 4:READ jk,w$:IF h(1)=jk THEN wk$=w$
NEXT T
PRINT
PRINT "1  Strength          :";h(7),,"2  Intelligence  :";h(9)
PRINT "3  Dexterity         :";h(11),,"4  Constitution  :";h(13)
PRINT "5  Luck              :";h(15)
PRINT "6  Klasse            : "c$
PRINT "7  Rasse             : "r$
PRINT "8  Gold              :";gold
PRINT "9  Erfahrungspunkte :"erf
PRINT "10 Sorcerer          :";h(65)
PRINT "11 Conjurer          :";h(67)
PRINT "12 Magician          :";h(69)
PRINT "13 Wizard            :";h(71)
PRINT "14 Hitpoints         :";hp
PRINT "15 Condition         :"co
PRINT "16 Spellpoints       :";sp
PRINT "17 Level             :";le
PRINT "18 Ihr Charakter ist zur Zeit ";wk$;". 18 zur Heilung"
PRINT "19 Programm Neustart"
PRINT "20 Eigenschaften speichern"
PRINT :INPUT "Was möchten sie bitte ?",a
IF a=6 THEN GOTO klasse
IF a=7 THEN GOTO rasse
IF a=8 THEN GOTO gold
IF a=14 THEN GOTO hitpoints
IF a=15 THEN GOTO condition
IF a=9 THEN GOTO erfahrungspunkte
IF a=16 GOTO spellies
IF a=18 THEN h(1)=0
IF a=19 THEN RUN
IF a=20 THEN GOTO speichern
RESTORE ppp:i=0
```

```
eingabe:
READ op,op1,op2,ko
IF a=op THEN
1  INPUT"Neuer Wert";y
   IF y=<0 THEN 1
   IF y>ko THEN PRINT "Dieser Wert kann auf höchstens "ko" geändert werden !":GO
TO 1
   h(op1)=y:h(op2)=y
END IF
i=i+1:IF i=10 THEN GOTO menue ELSE eingabe

hitpoints:
CLS:PRINT "Hitpoints jetzt : ";hp:PRINT
INPUT "Wieviele moechten sie  ";a
IF a<=0 OR a>=65535& THEN GOTO hitpoints
GOSUB wandler
h(28)=a2:h(29)=a3
h(30)=a2:h(31)=a3:GOTO menue

erfahrungspunkte:
CLS:PRINT "Experience points jetzt : ";erf:PRINT :INPUT "Wieviel möchten sie ";a
IF a<0 OR a>16842496& THEN GOTO erfahrungspunkte
GOSUB wandler:h(53)=a1:h(54)=a2:h(55)=a3:GOTO menue

spellies:
CLS:PRINT "Spellpoints jetzt : ";sp:PRINT :INPUT "Wieviel moechten sie  ";a
IF a>65535& OR a<0 THEN GOTO spellies
GOSUB wandler:h(32)=a2:h(33)=a3:GOTO menue

condition:
CLS:PRINT "Condition jetzt : ";co:PRINT :INPUT "Wieviel möchten sie  ";a
IF a<0 OR a>65535& THEN GOTO condition ELSE GOSUB wandler
h(30)=a2:h(31)=a3:GOTO menue

rasse:
CLS
PRINT "Jetzige Rasse:"r$:PRINT
RESTORE daten:
FOR i=0 TO 6:READ q$
PRINT  i;q$:NEXT
INPUT "Ihre Wahl  ";a:IF a>6 OR a<0 THEN GOTO rasse
h(3)=a:GOTO menue

klasse:
CLS
PRINT "Jetzige Klasse  "c$:PRINT
RESTORE daten:
FOR i=0 TO 6:READ q$:NEXT
FOR i=0 TO 9:READ q$
PRINT  i;q$:NEXT
INPUT "Ihre Wahl  ";a:IF a>9 OR a<0 THEN GOTO klasse
h(5)=a:GOTO menue

gold:
CLS
PRINT "Gold jetzt:"gold
PRINT :INPUT "Wieviel brauchen sie  ";a
IF a>168842495& GOTO gold
IF a<=0 THEN GOTO gold
GOSUB wandler
h(57)=a1:h(58)=a2:h(59)=a3
GOTO menue

daten:
DATA HUMAN,ELF,DWARF,HOBBIT,HALF-ELF,HALF-ORC,GNOME
DATA WARRIOR,PALADIN,ROGUE,BARD,HUNTER,MONK,CONJURER,MAGICIAN
DATA SORCEROR,WIZARD
DATA 0,GESUND,2,DEAD,4,WITHERED,8,POSIONED,16,STONED,32,LIFE DRAINED

ppp:
DATA 1,7,17,18,2,9,19,18,3,11,21,18,4,13,22,18,5,15,24,18
DATA 10,65,65,7,11,67,67,7,12,69,69,7,13,71,71,7
DATA 17,61,61,255

wandler:
a1=INT(a/65535&):a2=INT((a-a1*65535&)/256):a3=a-a1*65535&-a2*256
RETURN

speichern:
FOR x=g TO g+96:POKE x,h(x-g):NEXT x
OPEN UCASE$(f$) FOR OUTPUT AS 1:PRINT #1,g$
KILL UCASE$(f$)+".info":CLOSE 1
CLS
PRINT "Noch ein Charakter (j/n)"
getkey:
a$=INKEY$
IF a$="" THEN getkey
IF a$="j" THEN RUN ELSE END
```

Unendliche Leben bekommt man in allen Leveln von **THUNDERCATS** mit diesem Poke: POKE 35088,173. Neustart erfolgt mit SYS 2061.

* * * * * *

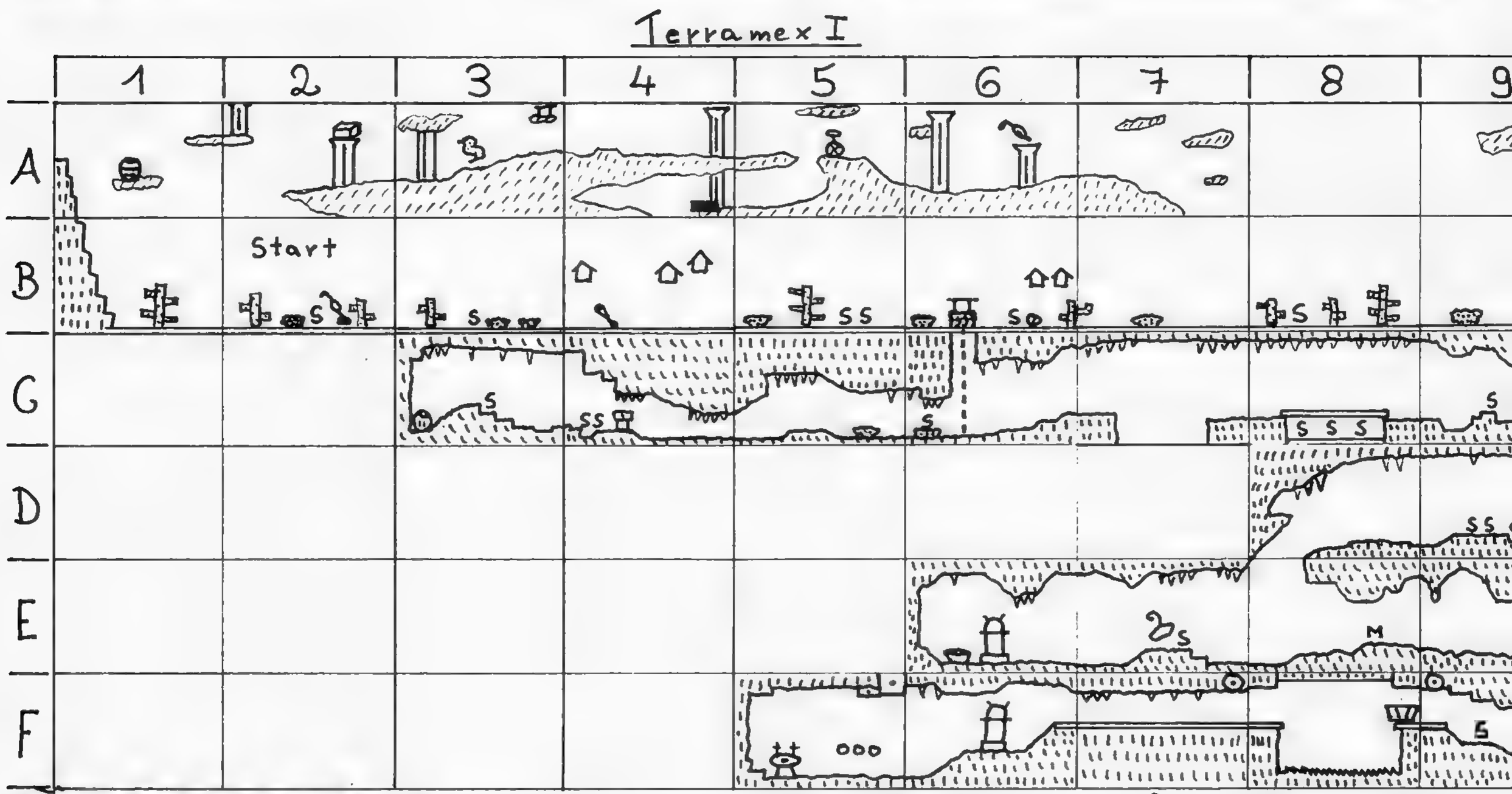
Weiter geht's mit einer riesenlangen Latte von Pokes für den C-64, die uns Merlin aus Iserlohn zusandte.

METROCROSS: Poke 13501, 234: Poke 13502, 234: Poke 4356, 11: Sys 4096
WONDERBOY: Poke 2676, 205: Sys 2112
TRAILBLAZER: Poke 29738, 234: Poke 29739, 234: Poke 30889, 234: Poke 30890, 234: Poke 30891, 234: Sys 25729
BOMB JACK: Poke 9387, 4: Poke 7564, 46: Sys 2128 (jede Menge Pillen!)
SEAFOX: Poke 7337, 173
AMC: Poke 11639, 255
BIZY BEEZ: Poke 5889, 255
P.O.D.: Poke 26364, 238: Sys 26112
GENESIS: Poke 19979, 4: Poke 19980, 4
SKATE ROCK: Poke 5097, 197: Poke 5113, 197: Poke 9989, 197
BULLDOG: Poke 11312, 128: Sys 2560
INFILTRATOR: Poke 5242, 234: Poke 5243, 234: Poke 5244, 234

* * * * * *

Selten, aber wahr: Pokes für den MSX! Eingegeben werden sie wie folgt: Zuerst das gewünschte Spiel laden, stoppen, die Pokes eingeben und mit "DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)-:X=USR(0)" starten. Die Pokes kamen von Boy. Auf geht's:

ATHLETIC LAND: POKE &H8A6B,0
SKY JAGUAR: POKE &H8EB4,99
YIE AR KUNG FU II: POKE &H8E95,0
TIME PILOT: POKE &H8C1E,0
RIVER RAID: POKE &H910D,0
KNIGHTMARE: POKE &H89CA,0
SUPER COBRA: POKE &H8F0E,0
PIPPOLS: POKE &H910D,0
COMIC BAKERY: POKE &H8CCA,99
KING'S VALLEY: POKE &H8B23,99
MOPI RANGER: POKE &H8B5A,99
PIBALL: POKE &H93AA,0



A	: Ambos		: Pulver		: Staubsauger
P	: Professor		: Koffer		: Flöte
S	: Schlange		: Flugschein		: Feldflasche
R	: Roboter		: Erz		: Ballon
M	: Monster		: Fahrad		: Fotoapperat
V	: Vampir		: Regenschirm		: Schalter

Hier seht Ihr die Karte von **TERRAMEX**. Alfred Hüllmann aus Schenefeld hat sich aufgerafft und sie uns zugeschickt. Sein persönlicher Lösungsweg sieht so aus: Man nehme einen Japaner und unterwegs alle Gegenstände. Der Weg sieht wie folgt aus: B2, A2, B1, B2, B3, B4, B2, A2, A3, A4, A5, A6, A7, B7, B6, C6, C5, C4, C5, C6, C7, C8, C9, C10, B10, C10, C9, C8, C7, C6, B6, B7, B8, B9, A9, A10, A11, B11, C11, D11, D10, D11, D12, D13, D14, D13, E13, E12, E11, E10, E9, D9, D8, E8, E7, E6, F6, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F10, F9, F8, F7, F6, C14, C13, D13, E13, F13, F14, F15, F14, F13, F14, E14, E15, E16, E17
---ogottogottogott -Ende

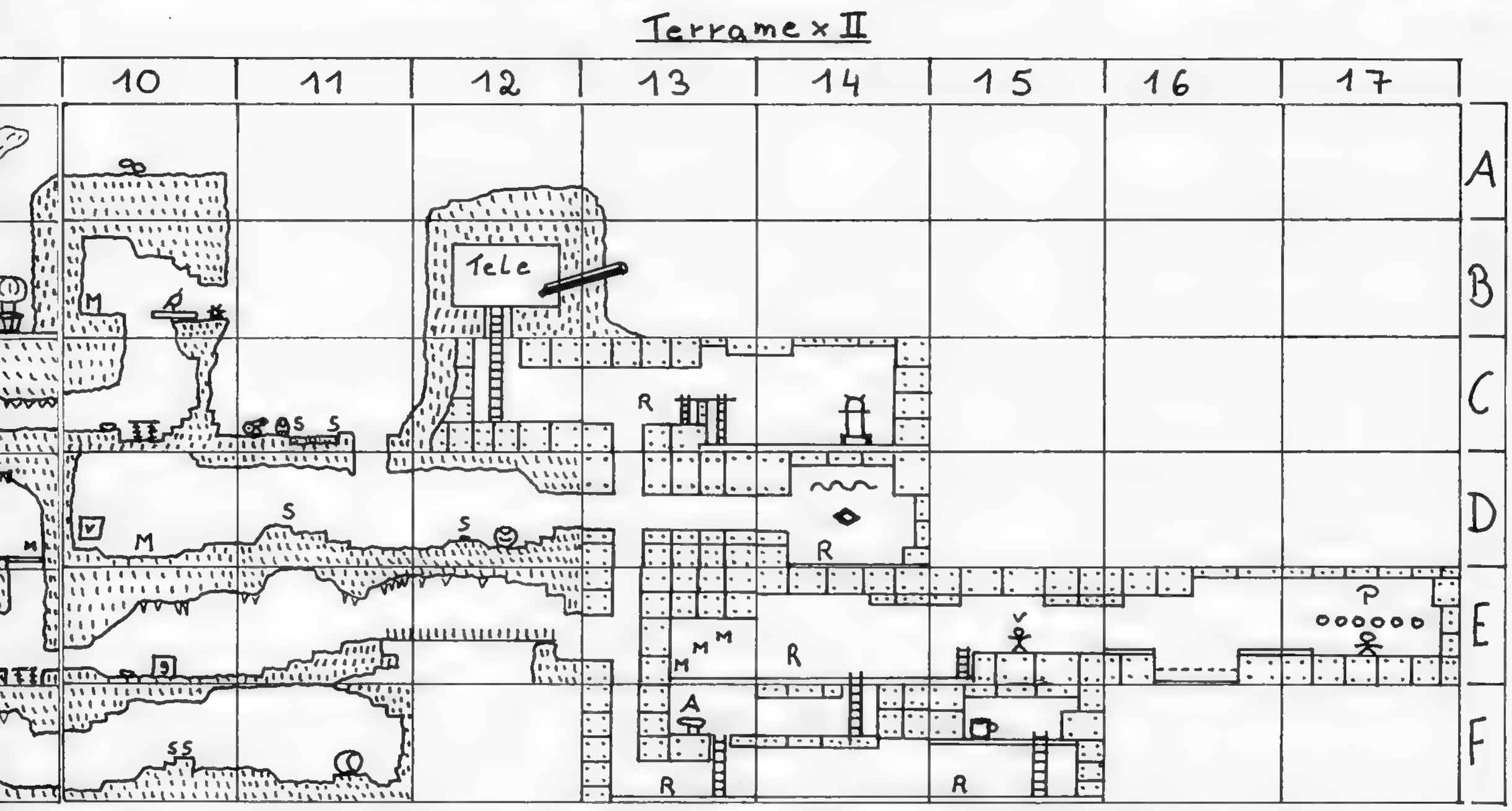
Und hier haben wir noch einen Tip zu **ROAD RUNNER**, der auf dem Atari ST von Friedhelm Fischer herausgespielt worden ist: Man beginnt ein Spiel und sieht zu, daß man den ersten Level schafft. Nun läßt man sich zerlegen. Nun beginnen wir erneut und nehmen nicht (!) gleich die Abkürzung zum zweiten Level, sondern lassen uns erst einmal fressen. Mit dem zweiten Vogel nehmen wir nun die Abkürzung und bekommen einige Leben dazu.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Von Jan Derk Mallander haben wir ein paar kleine Basteleien für die C-64-Version von **GIANA SISTERS**: POKE 4595,X. "X" kann hierbei zwischen 0 und 255 liegen. Ist X=0, so schwebt Giana nach dem ersten Sprung durch die Luft. Höhere Werte lassen Giana, je nach Wert, immer schneller zu Boden gleiten. POKE 4123,5. Giana macht riesige Sprünge und läuft mit hoher Geschwindigkeit durch alle Levels. POKE 2064,96: POKE 5093,16: POKE 5094,8. Diese Pokes würgen die Musik ab. POKE 2567,2: POKE 2568,0. Dies sind "übliche" Pokes. Man hat 1000 Leben. Mit SYS 2083 startet man das Spiel erneut. Bevor allerdings Schluß ist, noch eine kleine Überraschung mit: FOR T=49152 TO 53248: POKE T,0: NEXT.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Eine Lösungshilfe haben wir hier für das Programm **SPACE QUEST**. Erspielt haben sie Stephan Bareiss und Oliver Bauer aus Stuttgart. Auffi geht's: Zuerst geht man mal nach Westen, dann gleich noch einmal zurück und gleich wieder hinein. Nun kommt von rechts ein alter Mann zur Tür herein. Von diesem Mann erfährt man das Passwort. Dieses (ASTRAL BODY) gibt man ein und nimmt das Cartridge. Nun geht man zweimal nach Westen zu dem toten Mann und nimmt von ihm die Keycard. Nun nach Osten und mit dem Aufzug fahren. Nochmal nach Osten und den nächsten Lift betreten (Vorsicht: Manchmal lauert ein Alien auf!). Unten angekommen geht man nach Osten und gibt vor den großen Türen "press open bay doors" ein. Dann geht man nach rechts zum nächsten Aufzug und steckt die Keycard in den Schlitz. Rein in den Lift und, sobald man oben ist, an das Bedienungspult gehen und folgendes tippen: "press airlock button". Die zwei Türen, die sich daneben befinden, öffnen, den Anzug und den Sprachübersetzer nehmen. Durch die große Tür nach Westen gehen. An dem kleinen Kasten den Plattformknopf drücken. Am Raumschiff die Türen öffnen, einsteigen, Türen schließen, anschnallen, Powerknopf drücken, Autonav-Knopf drücken und dann am Hebel ziehen (wenn man während des Fluges den "Don't touch"-Knopf drückt, bekommt man eine KING's QUEST-Grafik zu sehen). Am Ziel den Gurt abschnallen, das Kit nehmen und aussteigen. Von der Frontscheibe noch eine Glasscherbe nehmen. Versucht ruhig einmal, in das Loch im Berg zu greifen (vorher aber abspeichern). Einige Bil-



der nach Osten gehen (Vorsicht, Spinne!). Die Pflanze nehmen und den Berg besteigen. Auf der Brücke muß man warten, bis die Spinne kommt. Wenn sie genau unter dem Stein ist, den Stein hinunterwerfen (vorher absaven). Dann wieder zurückgehen. Nun von hier aus nach Norden gehen, das "Kit" untersuchen und die Kanne entdecken, das Wasser trinken und die Höhle betreten. Die leere Kanne auf das Monster werfen und die "Fetzen" mitnehmen. Jetzt wieder zurück über die Brücke und dann den Weg entlang gehen. Am Ende des Weges stellt man sich zwischen die beiden auffallenden Steine und fährt in die Tiefe. Hier muß man den kleinen Stein nehmen und über das Loch im Vulkan legen (beim Gitter am hinteren Rand entlang gehen). Durch die Tür zweimal nach Norden gehen und die Glasscherbe in die Lichtschranke halten. Den Weg weitergehen (Vorsicht bei den ätzenden Tropfen). Bevor man die Höhle betritt, den Sprachübersetzer einschalten. Bei dem großen Gesicht die Fetzen hinlegen, worauf einen das Monster vorbeiläßt. Das Cartridge in das Gerät stecken und sich die Codenummer merken. Dann das kleine Raumschiff (Skimmer) betreten, den Schlüssel drehen und losfahren. Nun abspeichern!! Durch den Steinhagel fahren, bis man in der Stadt ankommt. Wenn ein Mann erscheint, das Jetpack von ihm kaufen (warten, bis er das Jetpack anbietet; nichts anderes kaufen). Dann die Bar betreten und an dem Spielautomaten Geld verdienen. Man braucht genug Geld, um sich das große Raumschiff und den Roboter im 1.Stock rechts kaufen zu können. Hiernach in der Bar mehrere Biere bestellen, um das Passwort für das Raumschiff (Sector hh) zu erfahren. Dann das Raumschiff und den Roboter kaufen, ins Raumschiff steigen und den Knopf drücken. Der Roboter geht nun automatisch ins Raumschiff hinein. Nun das Planetenpasswort eingeben, und los geht's! Das Jetpack anziehen und das Raumschiff verlassen. Die Tür zur Raumstation öffnen und eintreten. Durch die zweite Tür kommt man, indem man wartet, bis der Roboter herauskommt und dann schnell hindurchläuft. Im nächsten Bild nicht nach Osten gehen! Die Kiste (trunk) öffnen und hineinsteigen. Dann muß man sich unten in der Waschmaschine verstecken und dann nach Osten gehen. Bei dem Alien die Identifikationskarte aus der Tasche nehmen, den linken Aufzug betreten und losfahren. Nach links in den nächsten Aufzug und dann zum Waffenhändler gehen. Die ID-Karte zeigen und, während er nach hinten geht, schnell eine Granate klauen. Die Pistole entgegennehmen und nach Westen gehen. Die Granate von oben auf den Alien werfen (beim Star Generator) und hinuntergehen. Den Alien durchsuchen und den Knopf an ihm drücken. Dann zum Star-Generator gehen, das "label" ansehen und die Codenummer (vom Cartridge) eingeben. Nun schnell den Raum verlassen, in den Aufzug gehen, in den anderen Aufzug steigen und letztendlich ins Raumschiff steigen. Schön' Dank an Stephan und Oliver!

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

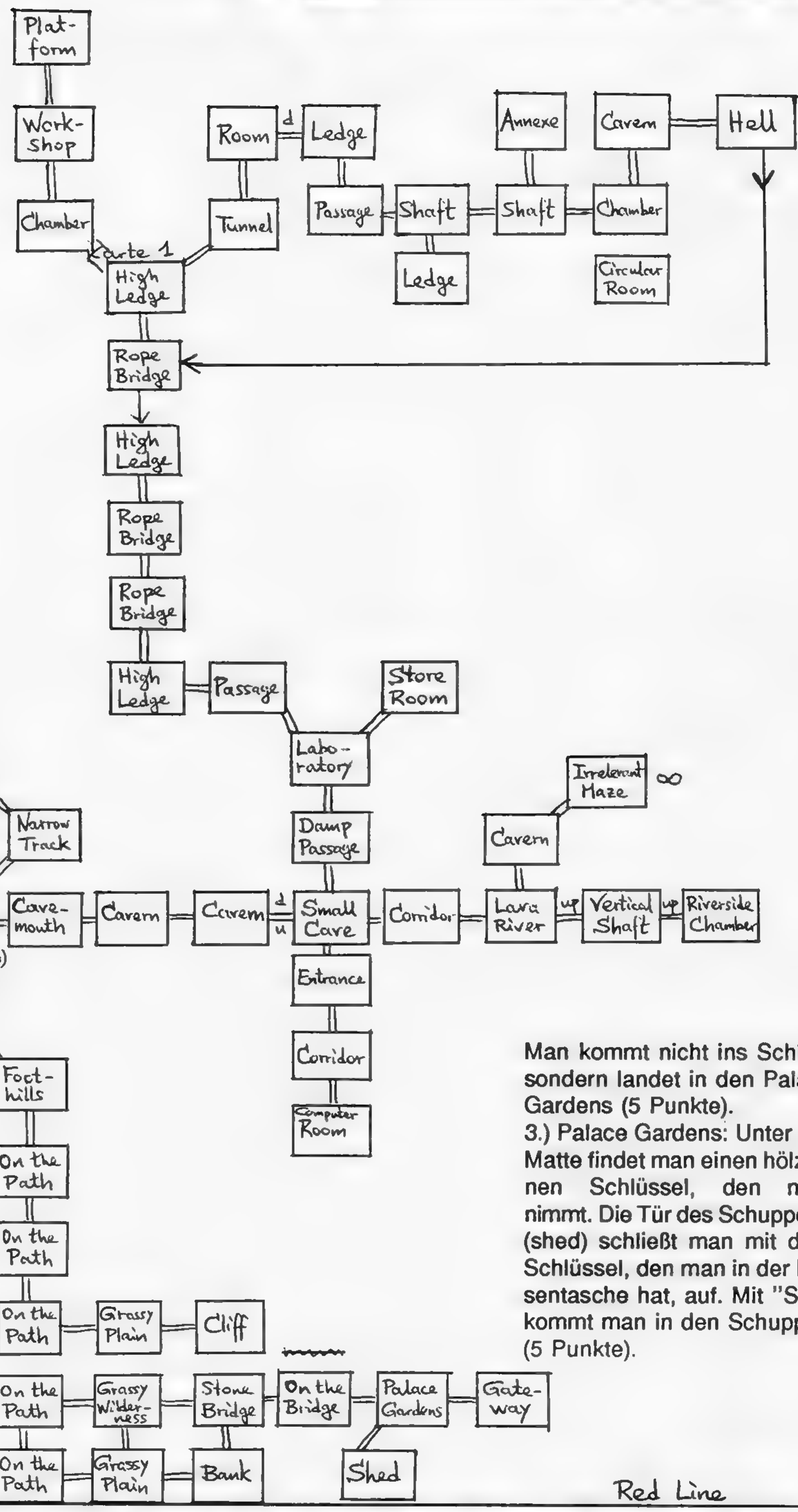
Ein paar kleine Tips von OSW'85 gibt's auch noch: 128 Leben bei **Giana Sisters** bekommt man mit dem Poke 2447, 128 nach Reset. Neustart dann mit SYS 2127. **Hacker II:** Als Passwort folgendes eingeben: COVER (Cover ausdrucken), DEMO PAN (Trainer, glaube ich), WAM, DOME oder GOMES.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Von Wolfgang Fröde haben wir hier eine phantastische Lösungshilfe zu **THE PAWN**. Karte und Text stammen von ihm. Auf geht's: Ziel des Spiels sind 350 Punkte.

1.) Grassy Wilderness: Man nimmt den von Kronos angebotenen Brief (note). Dann befragt man ihn über das Armband (ask Kronos about the wristband). Kronos legt eine Truhe (chest) ab, die man dann nimmt (5 Punkte). Sobald man im Spiel auf den Adventurer mit dem Pferd trifft, gibt man ihm die Truhe, die ihm den Tod bringt (15 Punkte). Dem Adventurer kann man überall begegnen, also aufgepaßt.

2.) GATEWAY: Bei den Wächtern liefert man den Brief ab.



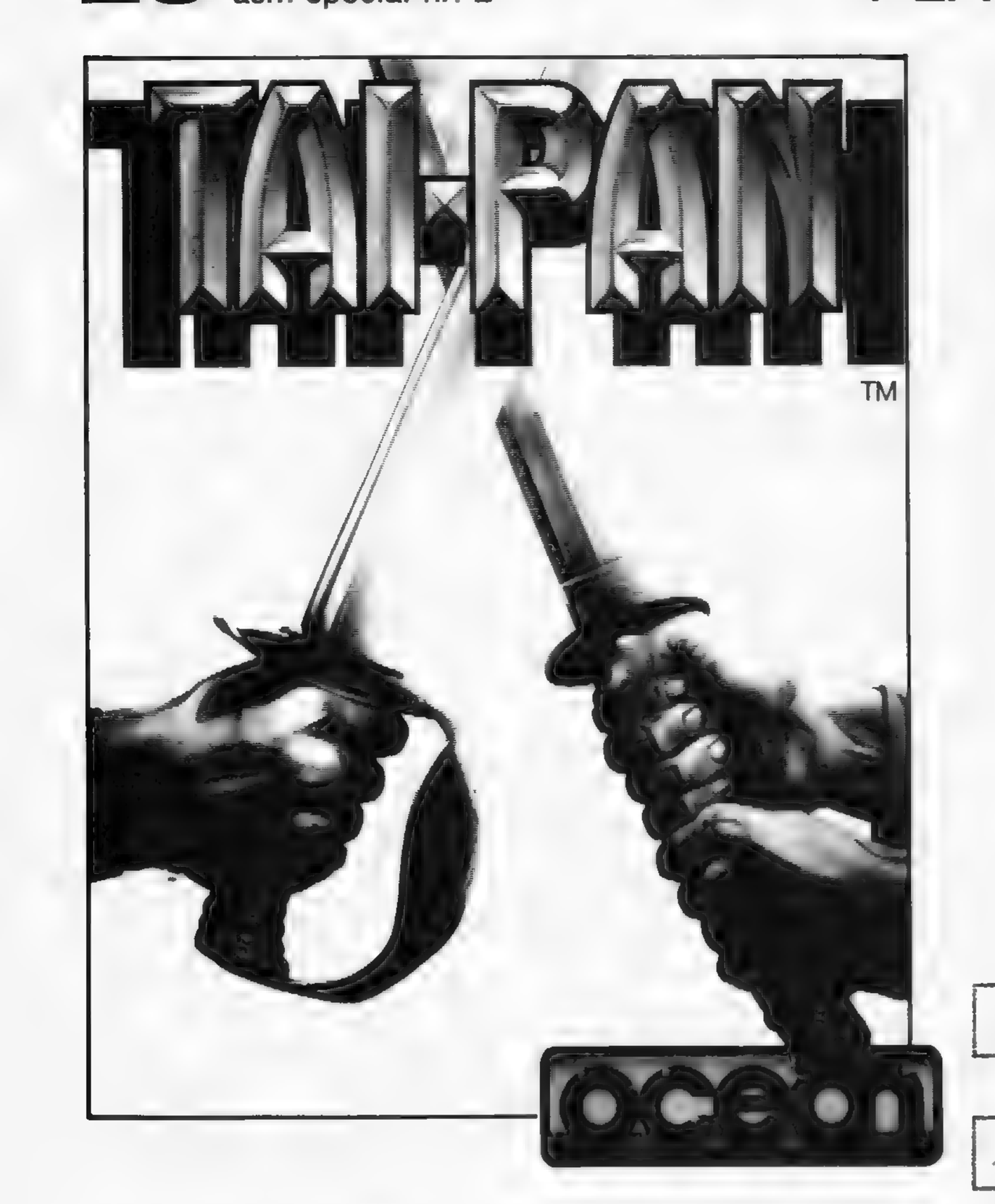
Man kommt nicht ins Schloß, sondern landet in den Palace Gardens (5 Punkte).

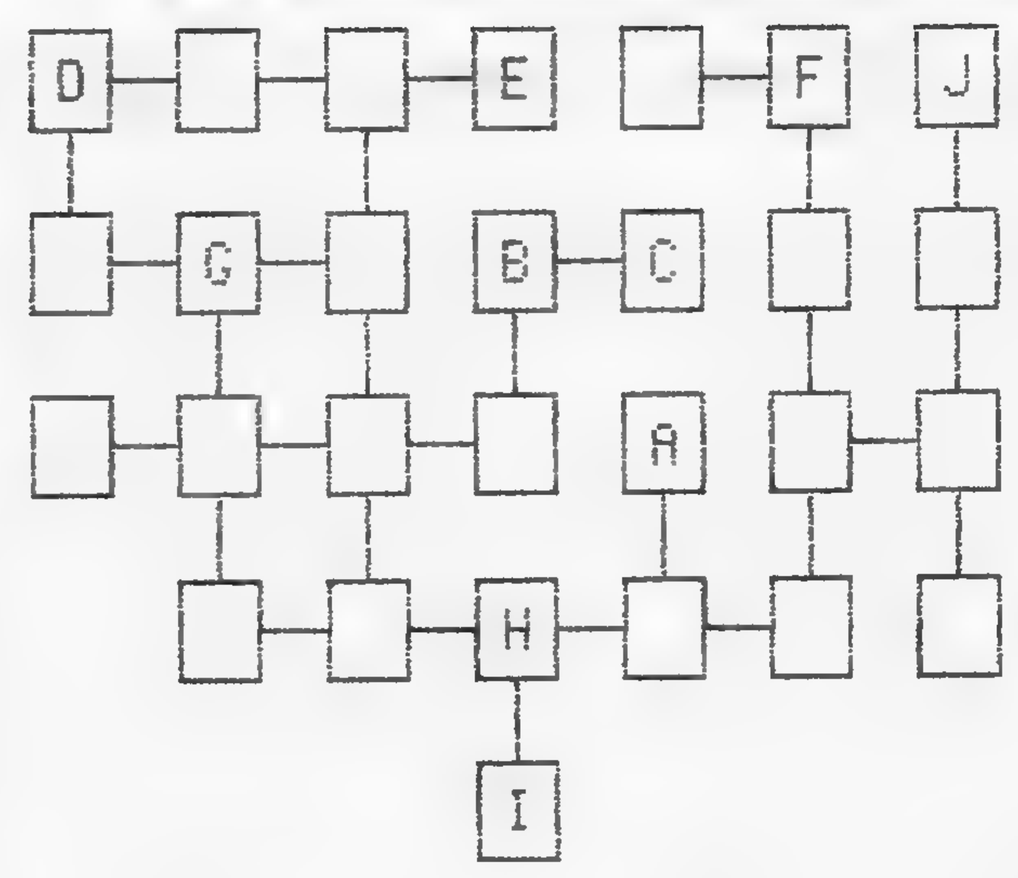
3.) Palace Gardens: Unter der Matte findet man einen hölzernen Schlüssel, den man nimmt. Die Tür des Schuppens (shed) schließt man mit dem Schlüssel, den man in der Hosentasche hat, auf. Mit "SW" kommt man in den Schuppen (5 Punkte).

THE PAWN

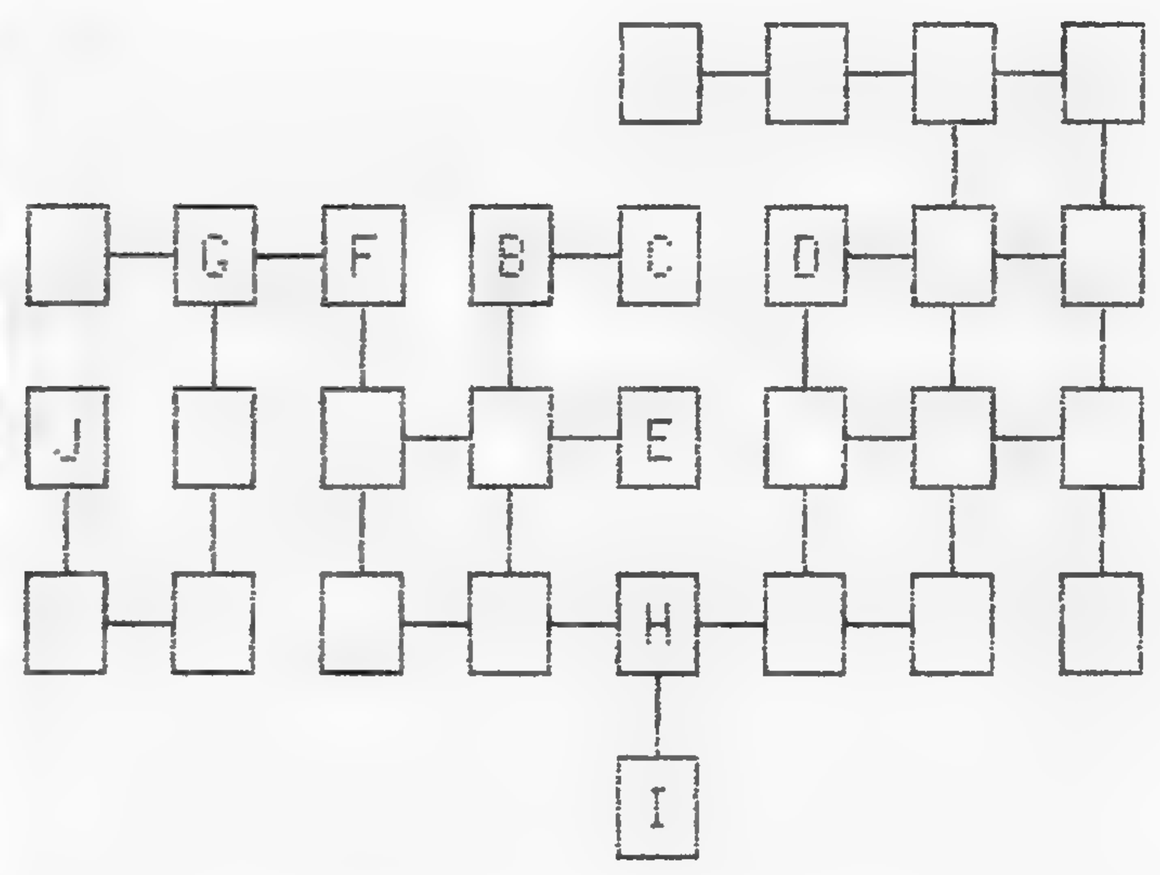
4.) Shed: Hier nimmt man die Hacke (hoe), die Harke (rake) und die Kelle (trowel). Unter der Arbeitsbank steht ein Topf. Mit "use the towel to plant the pot plant in the plant pot" erhält man weitere 5 Punkte.
5.) Small Hut: Beim Guru in der Hütte zieht man sein Hemd aus und bedeckt das Armband mit dem Hemd ("cover the wristband with the shirt"), damit der Guru aufhört zu lachen. Man nimmt die Schale (bowl) und den Reis (10 Punkte).
6.) Foothills: Man bindet das Hemd vom Armband ab (untie the shirt from the wristband). Dann bindet man die Hacke und die Harke mit dem Hemd zusammen ("tie the rake to the hoe with the shirt). Der Felsen wird mit diesem Instrument angehoben ("lever the boulder with the hoe"). Man bindet dann das Hemd wieder los (untie...) und zieht es an (10 Punkte). Nachdem man nach "NW" gegangen ist (Narrow Track) muß man über die Felsen klettern (climb the rocks) (5 Punkte).
7.) Plateau: Hier legt man Schnee in die Schale. Dann geht man zum Guru zurück.
8.) Small Hut: Der Schnee ist inzwischen geschmolzen. Man gibt dem Guru die Schale mit Wasser, woraufhin einem der Guru einen guten Tip gibt (10 Punkte).
9.) Forest Clearing: Im Baumstumpf findet man einen Beutel (pouch), den man nimmt (5 Punkte). Man geht dann einen Zug nach Süden.
10.) Rank Forest: Man besteigt den Baum, schließt die Tür mit dem hölzernen Schlüssel auf, öffnet die Tür und geht nach Osten. Man öffnet den Beutel, nimmt das Blau, das Grün und das Rot und mischt diese ("mix the blue, the green and the red"). Man erhält ein weißes Licht (a white). Dann muß man unbedingt die Tür schließen, bevor man die Planken bewegt (move the boards). Man geht dann in den Low Ceiling Room (10 Punkte). Nach den Crossroads geht man zuerst nach "SW".
11.) Passage, Lounge, Lift: Man setzt den Hut auf (hard hat) und nimmt das Geldstück, das unter dem Kissen liegt (5 Punkte). Dann geht man zu den Crossroads und in die Passage (NW). Dort drückt man auf den Knopf und öffnet die Fahrstuhltür ("press the button and slide the door"). Jetzt dreimal warten (wait). Dann in den Fahrstuhl gehen (N), die Tür schließen und den unteren Knopf drücken. Unten steigt man aus (10 Punkte). Mit der Kelle nimmt man die Bleiklumpen ("take the lumps with the trowel"). Dann fährt man mit dem Fahrstuhl wieder nach oben und nimmt das Seil mit, das im Fahrstuhl liegt (15 Punkte). Man geht den Weg wieder zurück zur Grassy Plain.
12.) Grassy Plain: Hier trifft man Honest John, von dem man mit dem Geldstück den Whisky und das Bier kauft.
13.) Plateau: Auf dem hinteren Plateau steht ein Schneemann, der den Eingang in den Eisturm versperrt.. Man wirft das Licht auf ihn ("throw the white at the snowman), was ihn zum Schmelzen bringt. Man nimmt das Licht wieder mit (15 Punkte).
14.) Store: Hier nimmt man das Prisma und zieht die Stiefel an (spiky boots). Dann geht man zum Laboratory.
15.) Laboratory: Man gibt den alchemists den Reis und die Bleiklumpen, worauf sie verschwinden (30 Punkte). Dann geht man über die rope bridge und durch den Tunnel in den Room.
16.) Room: Man öffnet den Schrank und bindet das Seil an den Haken ("tie the rope to the hook"). Mit den Stiefeln zerstört man die Wand ("tear the paper wall with the boots"). Dann klettert man am Seil hinunter, läßt das Seil los ("drop the rope") und geht zur Passage (15 Punkte).
17.) Passage: Man klopft solange an die Tür, bis der Höllenpförtner kommt. Man gibt ihm den Whisky (15 Punkte) und geht dann den Schacht hoch in den Anbau (Annexe).
18.) Annexe: Hier gibt man dem am Klavier sitzenden Jerry Lee Lewis das Bier (10 Punkte). Um in die Chamber zu gelangen, muß man das Licht in den Beutel stecken und den Beutel schließen. Man begibt sich dann direkt ohne Aufenthalt in die Hölle.
19.) Hell: Man befragt den Teufel über das Leben ("ask the devil about life"). Der Teufel gibt uns den Auftrag, Kronos zu töten und ihn in der Hölle abzuliefern. Er verspricht, das Armband abzunehmen. Man wird aus der Hölle befördert und findet sich auf der rope bridge wieder. Man nimmt die Flasche (potion bottle) (5 Punkte). Von hier aus geht man zum Lava River.
20.) Lava River: Hier legt man die zerbrechlichen Dinge vorsichtig ab ("carefully drop the prism and the potion bottle"). Dann legt man alles ab und geht in die Riverside Camber. Man zerbricht die Wand ("break the wall") und findet sich vor dem Lava River im Korridor wieder. Man geht nach Osten und nimmt alle Gegenstände an sich. Nun kann man nach Norden über den Lava River.
21.) Cavern: Hier bewegt man den Sockel (pedestal), untersucht die Nische ("examine the niche") und nimmt den blauen Schlüssel (10 Punkte). Dann verläßt man das Höhlensystem, geht zum Rank Forest, klettert auf den Baum und geht hinunter in das Office.
22.) Office: Hier schiebt man den Läufer weg, schließt den Safe mit dem blauen Schlüssel auf, öffnet den Safe, durchsucht ihn ("search the safe") und nimmt den Wahlzettel (ballot paper) (10 Punkte).
23.) Voting Booth: Hier steckt man den Wahlzettel in die große Urne (30 Punkte). Dann geht man zurück und nimmt den toten Adventurer an sich. Er befindet sich an dem Ort, wo man ihm die Truhe gegeben hat. Dann geht man zurück ins Höhlensystem in den Store Room.
24.) Store Room: Hier nimmt man das Aerosol an sich. Wenn man möchte, kann man die Bücher lesen ("cast a spell on the tomes, read the tomes"). Dann begibt man sich in die Chamber.
25.) Chamber: Dies klappt nur mit dem toten Adventurer! Man gibt dem Drachen das Prisma und beleuchtet die Hobbits in dem Schatten mit dem Licht ("shine the white at the hobbits"). Dies tut man zweimal, da der Drache kurzsichtig ist. Wenn er sich auf die Hobbits stürzt, legt man den Adventurer ab und geht nach Norden.
26.) Workshop: Man wirft die Flasche auf Kronos ("throw the potion bottle at the magician"). Dies tötet ihn. Man drückt die Düse am Aerosol ("press the nozzle on the aerosoul") (45 Punkte). Dann zieht man Kronos' Mantel an, setzt den hard hat ab und setzt den pointy hat auf. Man nimmt den Staub und den Zauberstab (wand) und geht nach Süden. Da der Drache denkt, daß Kronos an ihm vorbeigeht, passiert nichts. Man geht nun auf dem vorher beschriebenen Weg in die Hölle. Man sollte Kronos' Sachen vorher wieder ablegen. Im Zimmer erst das Seil nehmen, bevor man nach unten geht.
27.) Hell: Man gibt dem Teufel das Aerosol. Er befreit einen daraufhin von dem Armband (50 Punkte).
Hiermit ist das Spiel nach telefonischer Aussage der Programmierer von Magnetic Scrolls gelöst.
Wenn man Lust hat, kann man noch einige nette Dinge ausprobieren:
Wenn man jetzt in den Raum südlich der Small Cave geht, bekommt man von Programmierern ein Listing in die Hand gedrückt. Durch "debug the listing" wird man unsterblich und kann einiges ausprobieren. Dies klappt aber erst, nachdem man das Armband losgeworden ist.
Wer möchte, kann mit dem blauen Schlüssel auch die Prinzessin aus dem Eisturm befreien (Room of Incarceration). Man sollte mit dem Pferd des Abenteurers dorthin reiten! Dies bringt aber absolut keine Punkte und ist eine Falle auf dem Weg zu den 350 Punkten. Viel Spaß beim Spielen wünscht

Wolfgang Fröde!



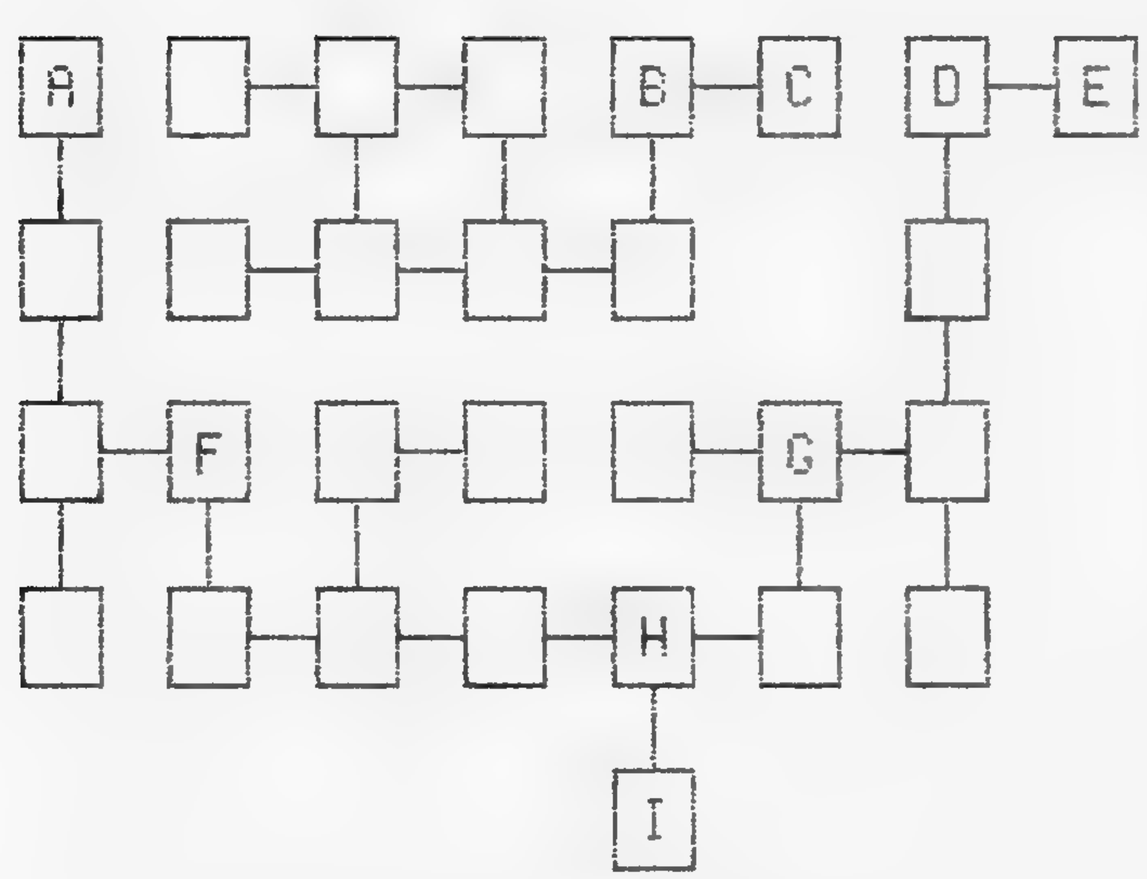


GTNGOAO/TOKYO

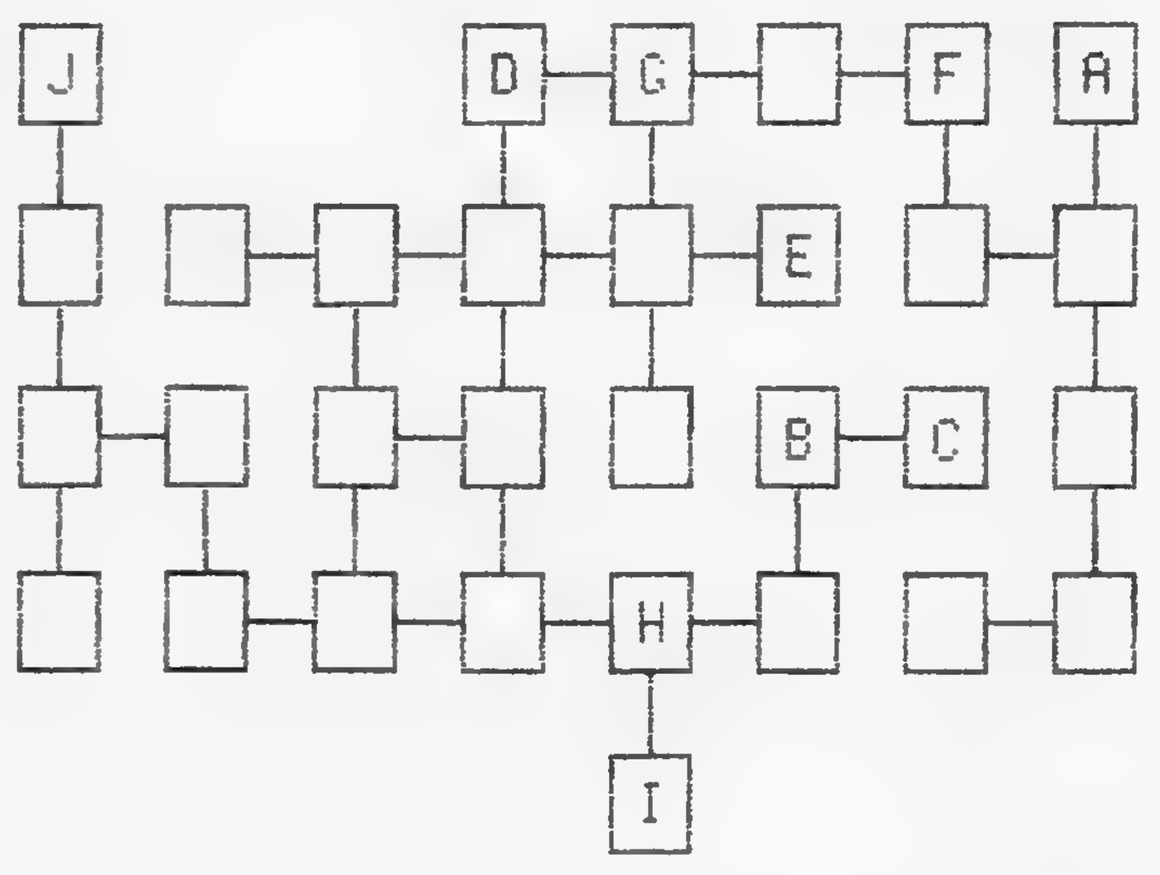


YANFAT/OKTNAWA

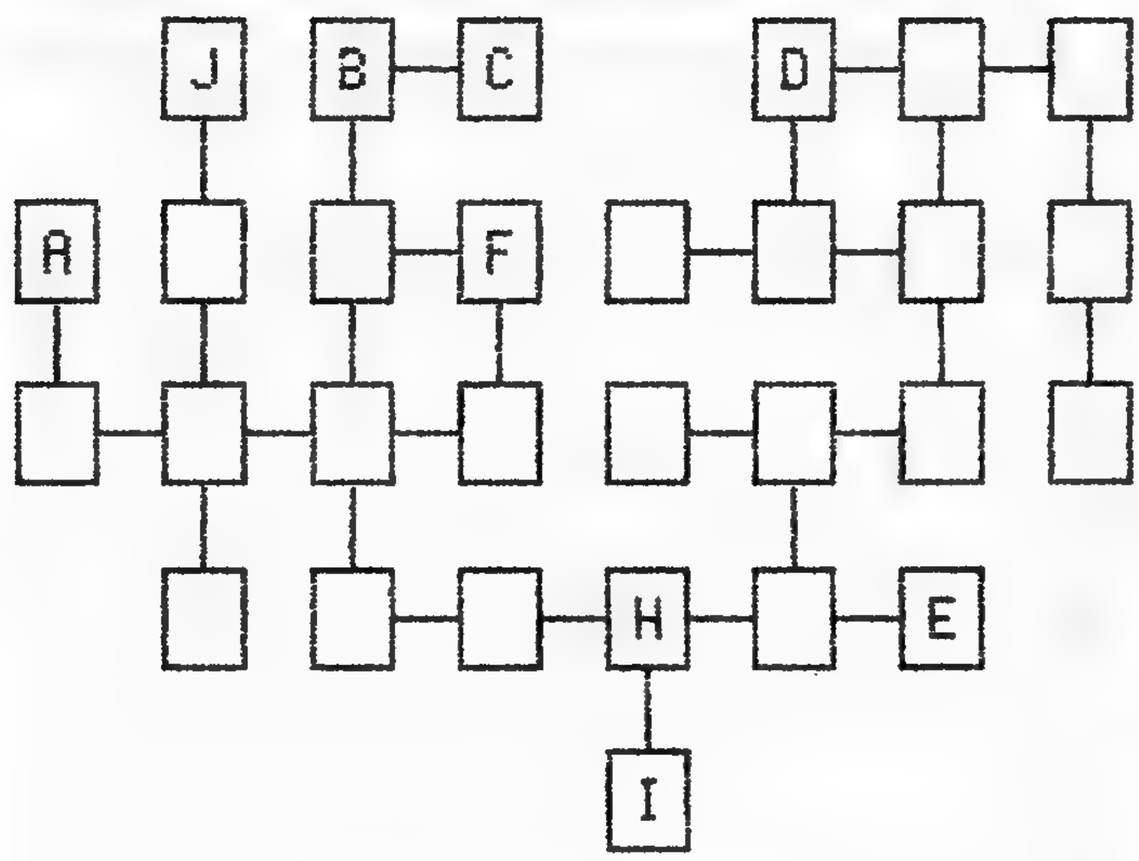
Hier sind sie! Heiß ersehnt und lange erwartet (?), die Karten von **TAI-PAN**. Die Buchstaben auf den Plänen bedeuten dies: A = Restaurant; B = Waffen; C = Gefängnis; D = Lagerhaus; E = Lebensmittel; F = Inn; G = Lady's House; H = Hafen; I = Schiff; J = Bank



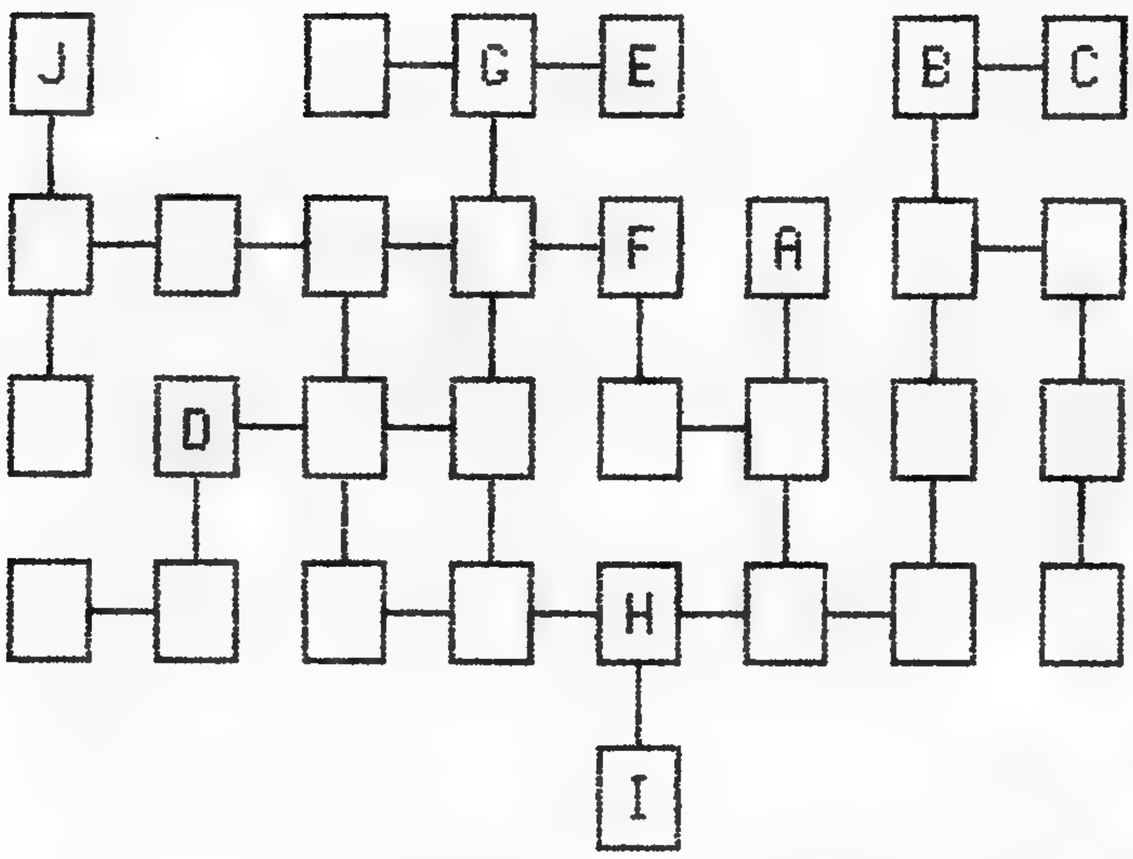
FTAFTN/CH AFU DO



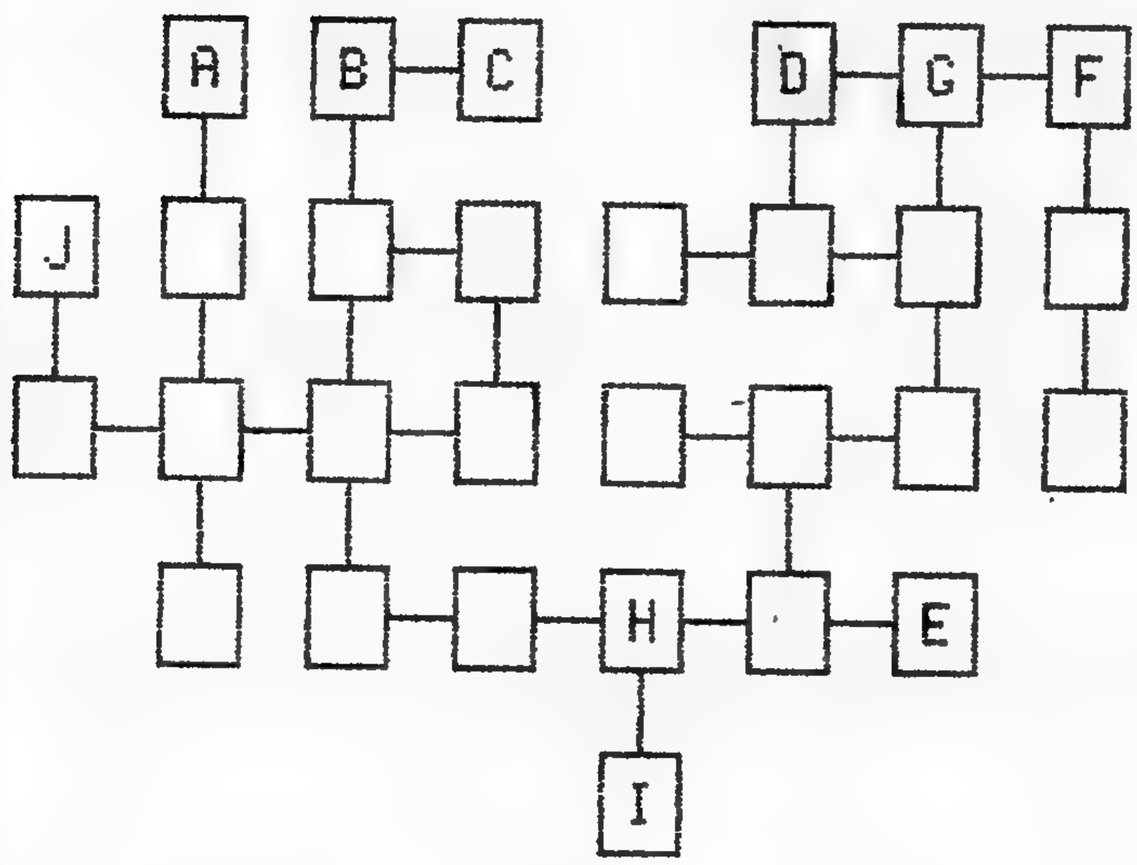
FUZHOU/NANTONG



WETHAT/NTNGEO



HANGZHOU/TANGSHAN



WUXT/LUSHUN

Anzeige

COPY ST V 1.2

DAS SUPER KOPIERPROGRAMM FÜR ATARI ST

- V 1.2 - STARK VERBESSERT
- MACHT DORT WEITER WO DIE ANDEREN AUFHÖREN
- KOPIERT FAST ALLE ST-DISKETTEN
- BESITZT EINSTELLUNG FÜR START- UND ENDTRACK
- IST VOOL GEM-UNTERSTÜTZT; DADURCH SEHR EINFACH IN DER HANDHABUNG
- HAT EINE AUTOMATISCHE FEHLERKENNNUNG; DADURCH KEINE PARAMETERANGABE NOTWENDING
- EIGENE FORMATIERUNGSROUTINE GIBT BIS ZU 230 KB BZW. 130 KB MEHR DISKETTENKAPAZITÄT
- HAT EIN UPDATESERVICE
- FÜR EIN UND ZWEI LAUFWERKE, EIN- U. DOPPELSEITIG
- DAS BESTE AUF DEM DATENSICHERUNGSGEBIET

PREIS NUR * 69,- DM *

* DIE NR. 1 * DIE NR. 1 * DIE NR. 1 * DIE NR. 1 *

BURST NIBBLER V 1.9

DAS SUPER KOPIERPROGRAMM FÜR C-64/128

EINES DER BESTEN AUF DEM KOPIERGEBIET FÜR C-64 UND C-128
FÜR C-64, C-128 UND C 1541, C 1570, C 1571
(NICHT OHNE WEITERES FÜR 1541C MÖGLICH)
SIEHE TEST 'AKTUELLER SOFTWARE MARKT' 1/87 IST EIN PARALLELES KOPIERPROGRAMM, KOPIERT SOWIESO ALLE READ-ERRORS 20-29. BIS TRACK 41. KOPIERT EINZELSPUREN, SPEED USW. KOPIERT DIE MEISTE PROTECTIVE SOFTWARE. SICHERT EINE GANZE DISKETTE UNTER 2 MINUTEN. SICHERT IN 6 DURCHGÄNGEN EINE GANZE DISKETTE. BEI C-128 IN 3 DURCHGÄNGEN. BENÖTIGT NUR EIN PARALLELES KABEL. DIE REVOLUTION AUF DEM DATEN-SICHERUNGSGEBIET. 128ER-VERSION KOMPATIBEL MIT MACH 71.

NEU: JETZT ZWEI PROGRAMME ZU EINEM PREIS
BURST NIBBLER V 1.9 UND FILEMASTER FÜR

PREIS NUR * 59.- DM *

**** COPY 128 ****

COPY 128 IST EIN BACKUP- UND FILEKOPIERPROGRAMM FÜR C-128 UND 1570/71. - NUTZT DIE 128ER-SPEICHER VOLL AUS - KOPIERT EINE GANZE DISKETTE IN 1 MINUTE, IN HÖCHSTENS 2 DURCHGÄNGEN - HAT EINE OPTISCHE KOPIERANZEIGE - KOPIERT EINZELNE FILES - IST VÖLLIG MENUEGESTEUERT, FÜR 40/80 ZEICHEN

PREIS NUR * 63.- DM *

E U R O S Y S T E M S

HOLLAND

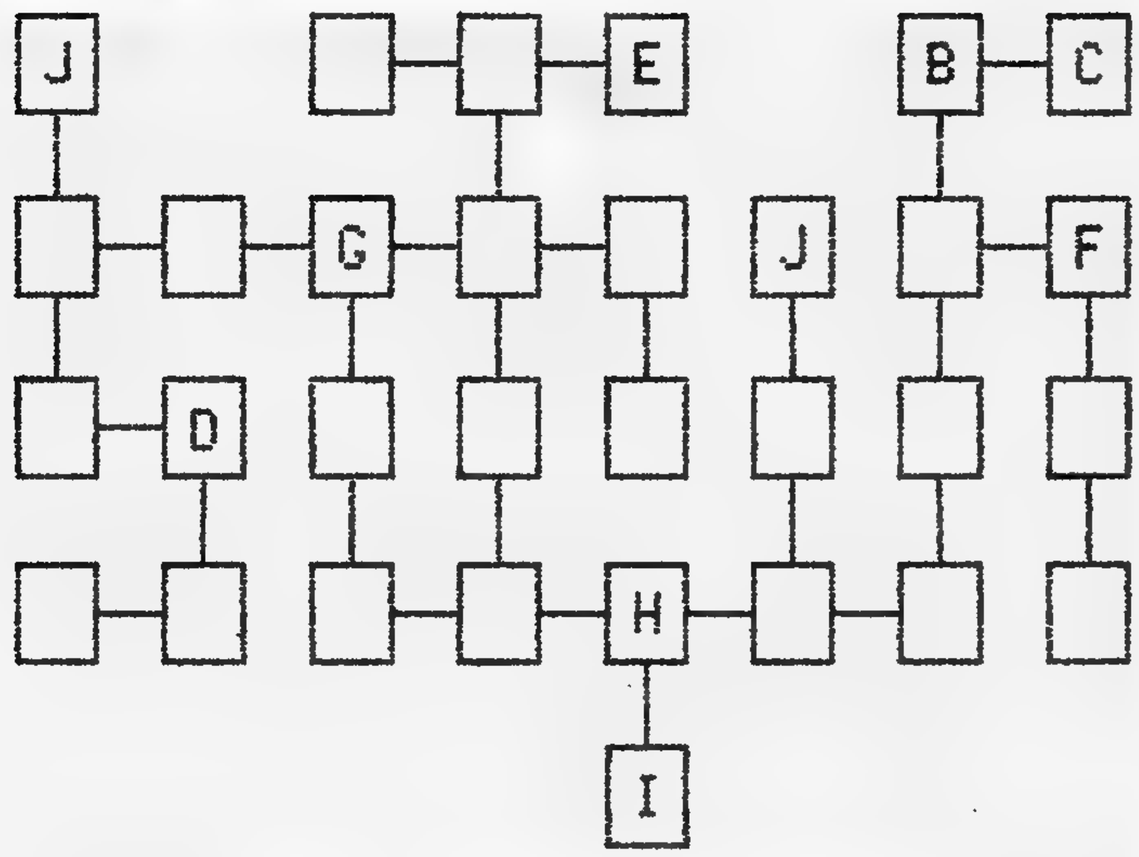
FILIALE FÜR DEUTSCHLAND:
BAUSTRASSE 4, 4240 EMMERICH
TEL.: TÄGLICH 14-18 UHR 02822/45589

SOFT- UND HARDWARE-NEUENTWICKLUNGEN FÜR ATARI ST UND AMIGA GESUCHT.
BESTELL.: BEI VORKASSE: 48-STUNDEN-SERVICE (WENN LAGERND), KOSTEN DM 4,-
NACHNAHME: KOSTEN DM 8,-. AUSLAND: NUR GEGEN VORKASSE, EUROCH., POSTANW.

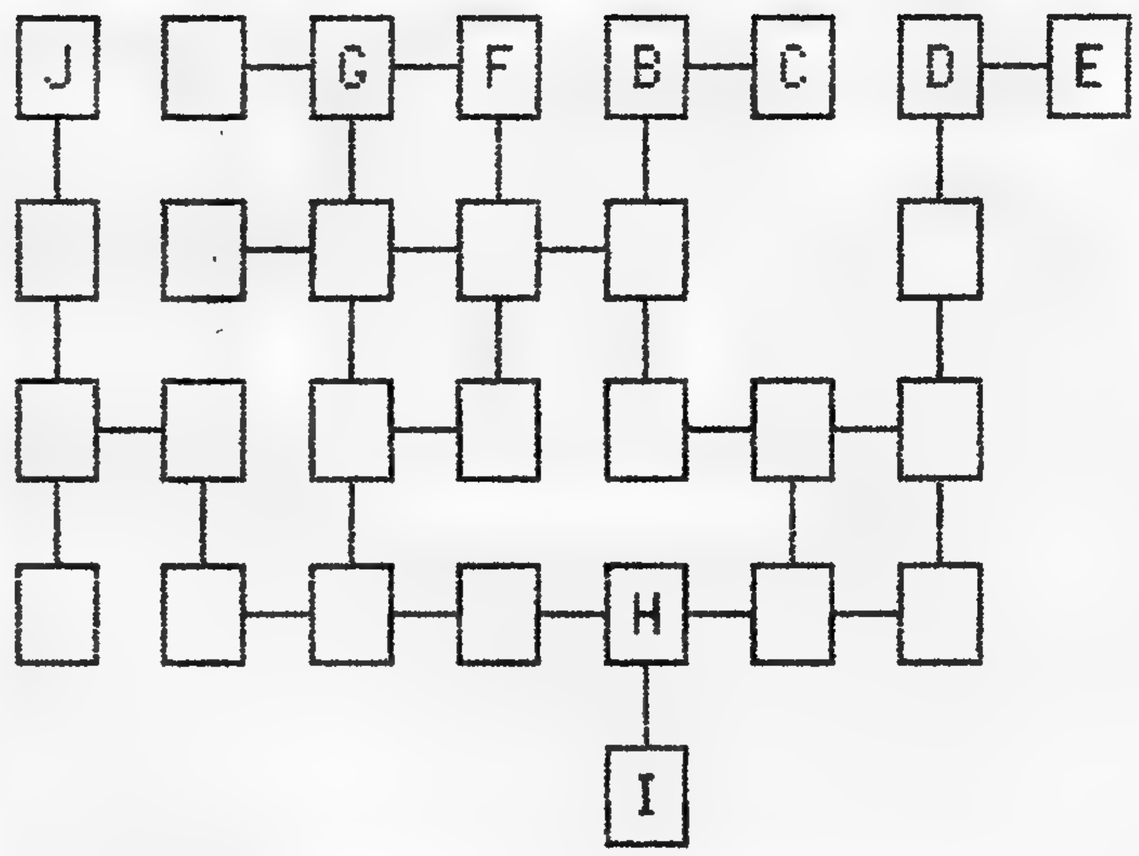
DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ:
NAUER DESIGN, DORFSTRASSE 28, CH-4612 WANGEN, TEL.: 06232/2858

Inserentenverzeichnis:

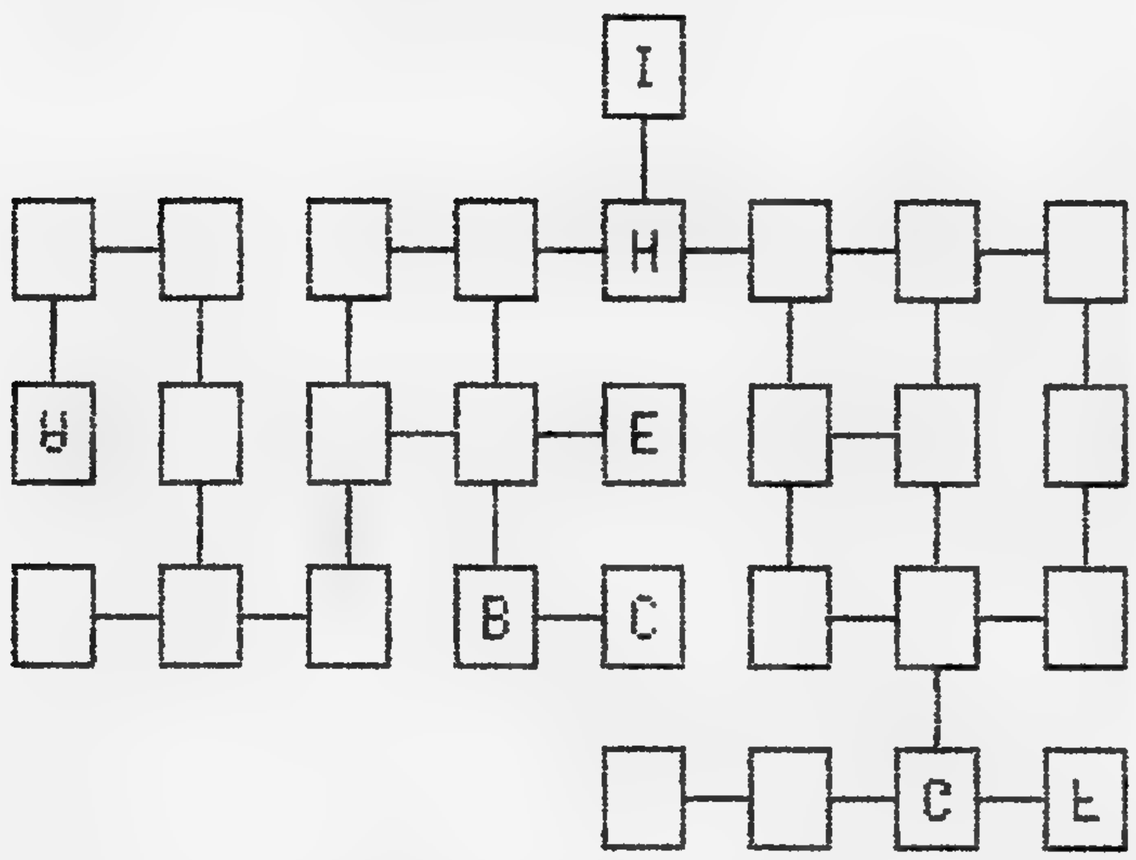
Ariolasoft ..... S. 9, 95
Astroversand ..... S. 85
Bomico ..... S. 15, 91
Computerservice Th. Müller ..... S. 29
Computershop München ..... S. 77
Diamond Software ..... S. 81
Eurosystems ..... S. 27
R. Lex-Versand ..... S. 29
Softwareversand Peter Stamm ..... S. 29
Softwareversand Scholz ..... S. 85
Tronic-Verlag ..... S. 35, 79, 87
TS-Datensysteme ..... S. 50, 51



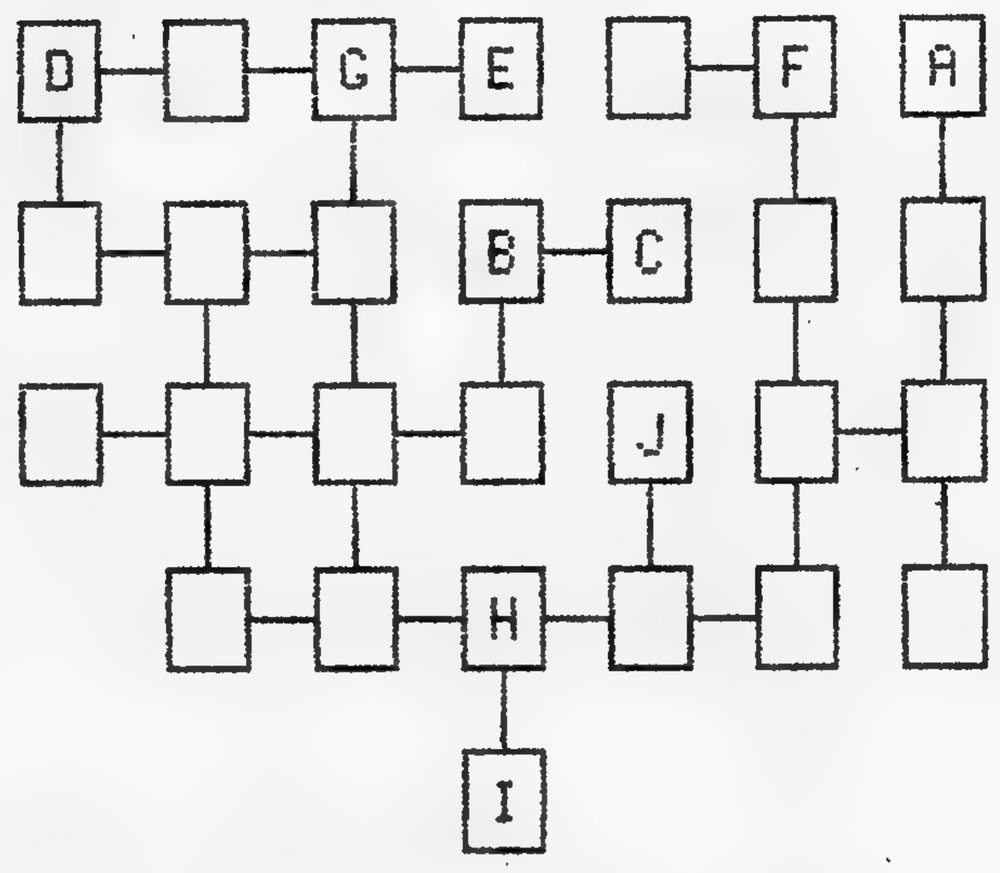
ZHENF TANG/KWANGSU



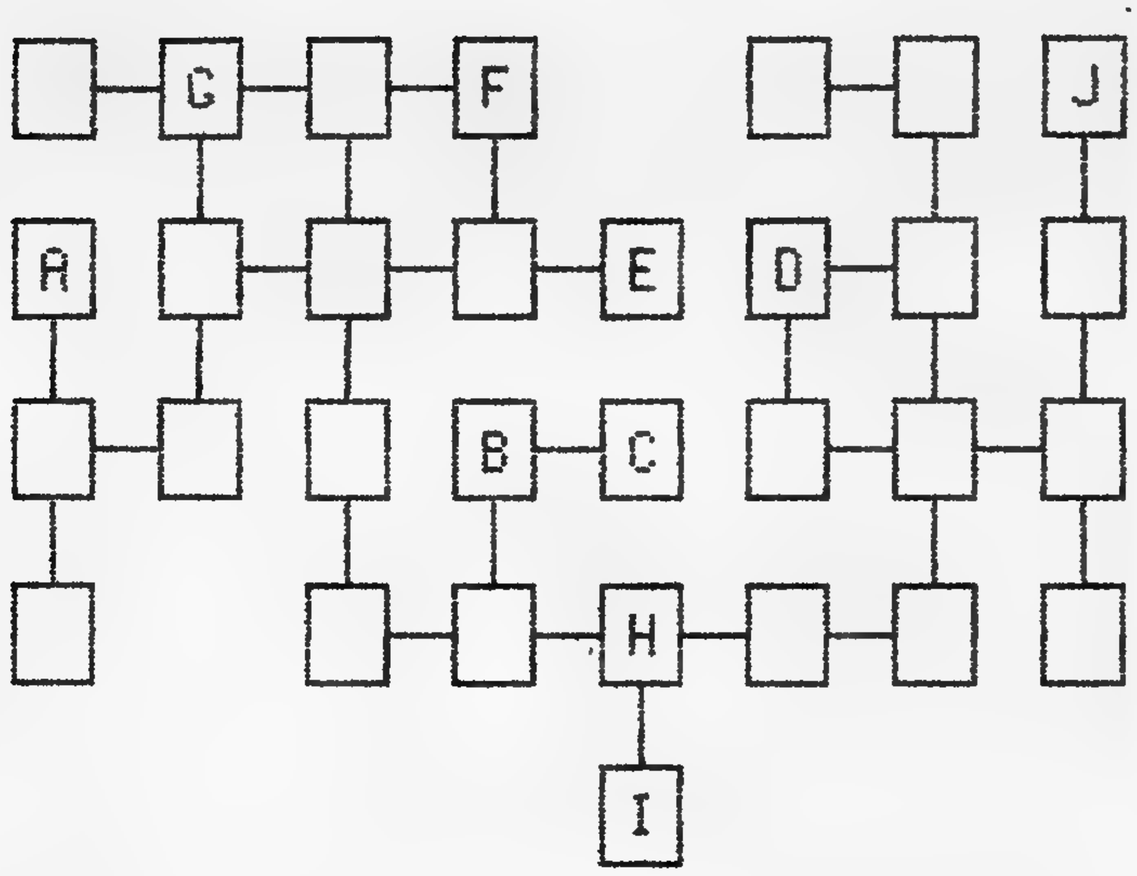
FOSHAN/K+TAKYUSHO



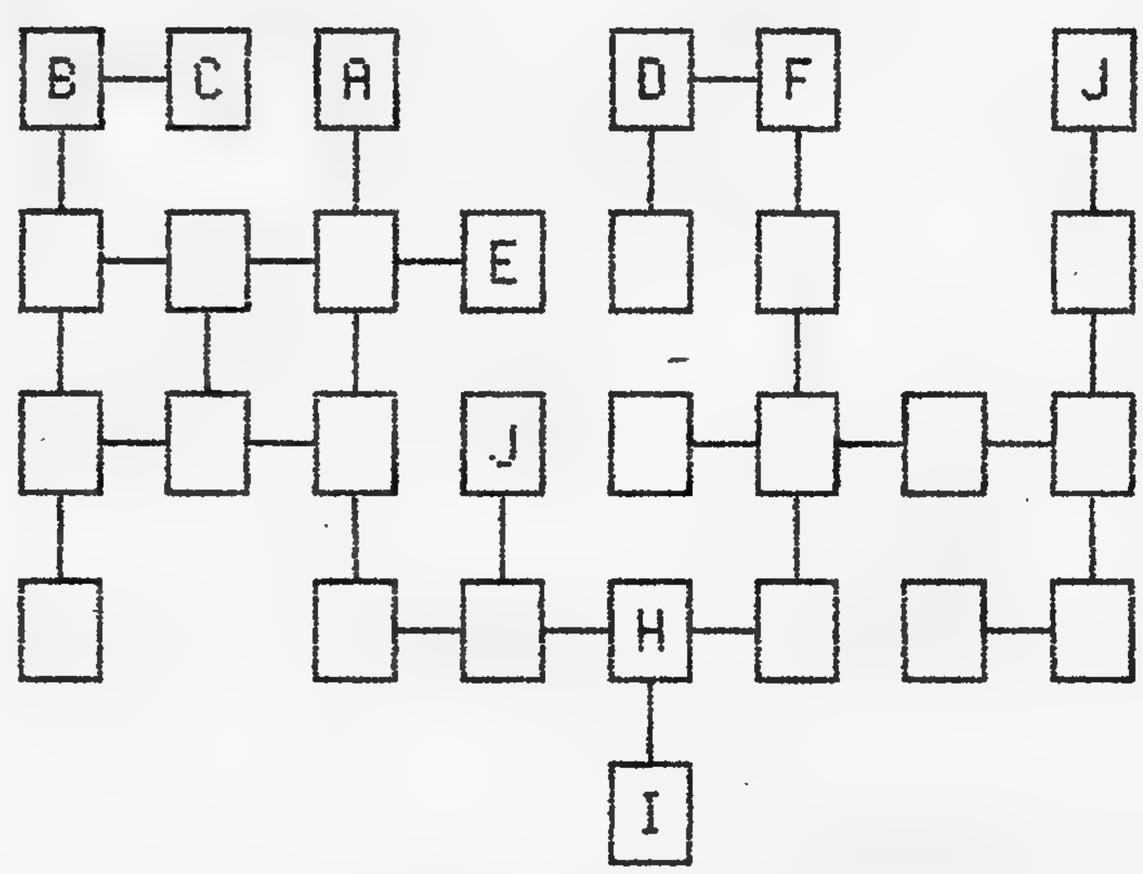
MACAO/SASEBO



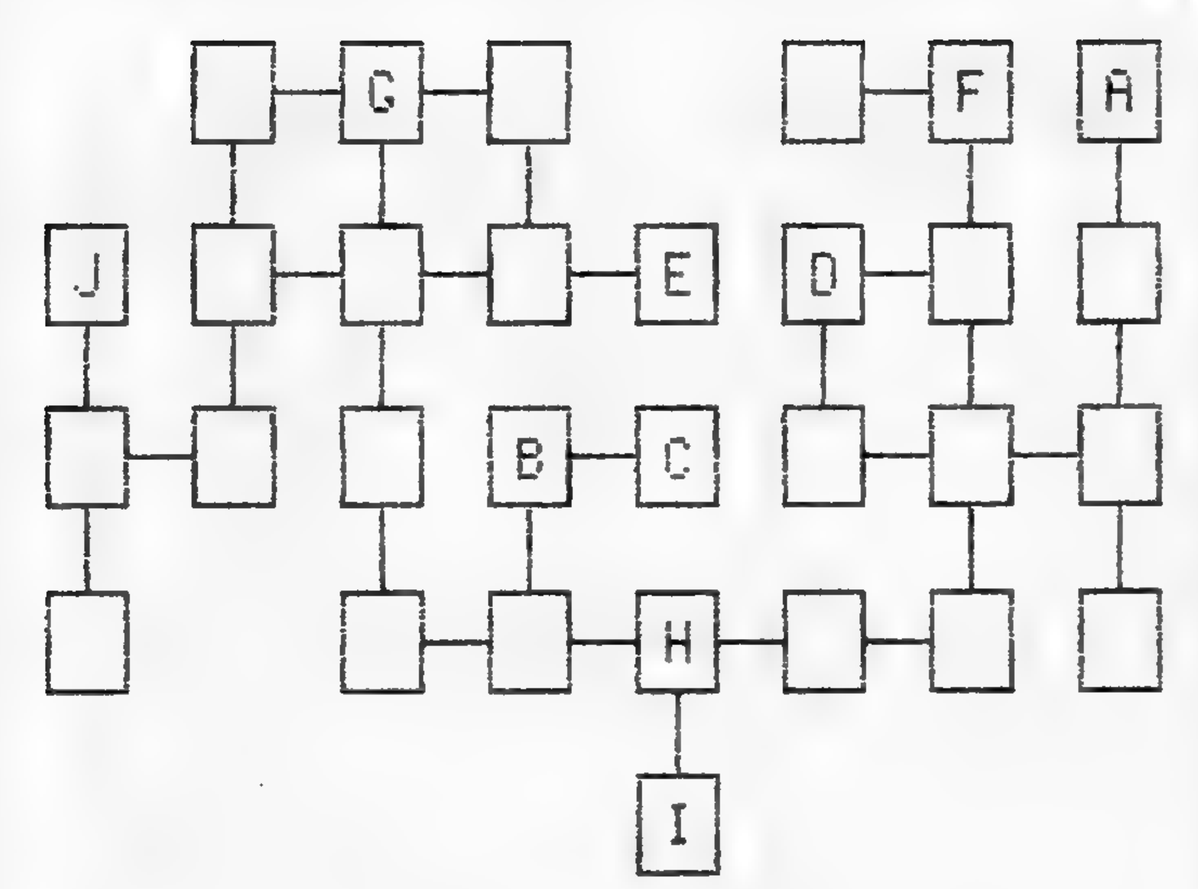
GUANGZHOU/NAGASAKI



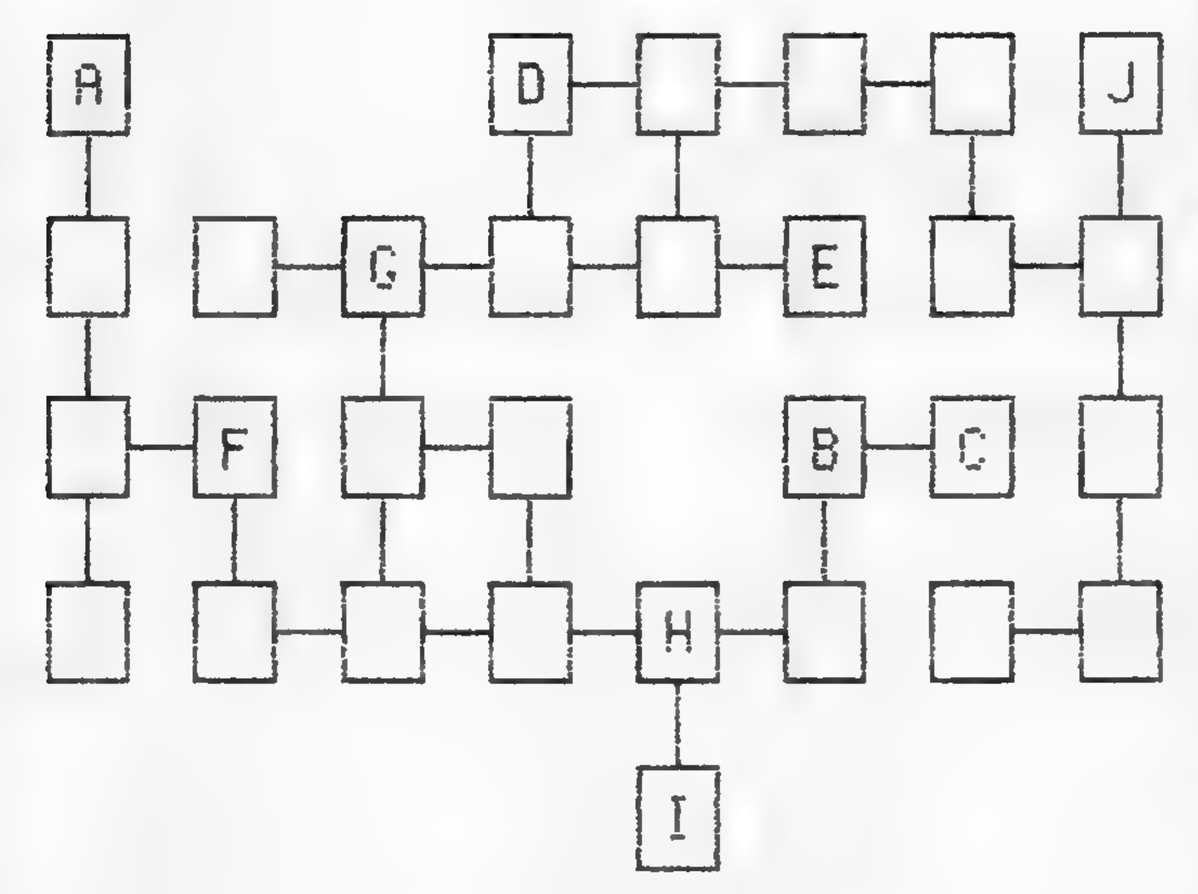
FTLONG/XTAMEN



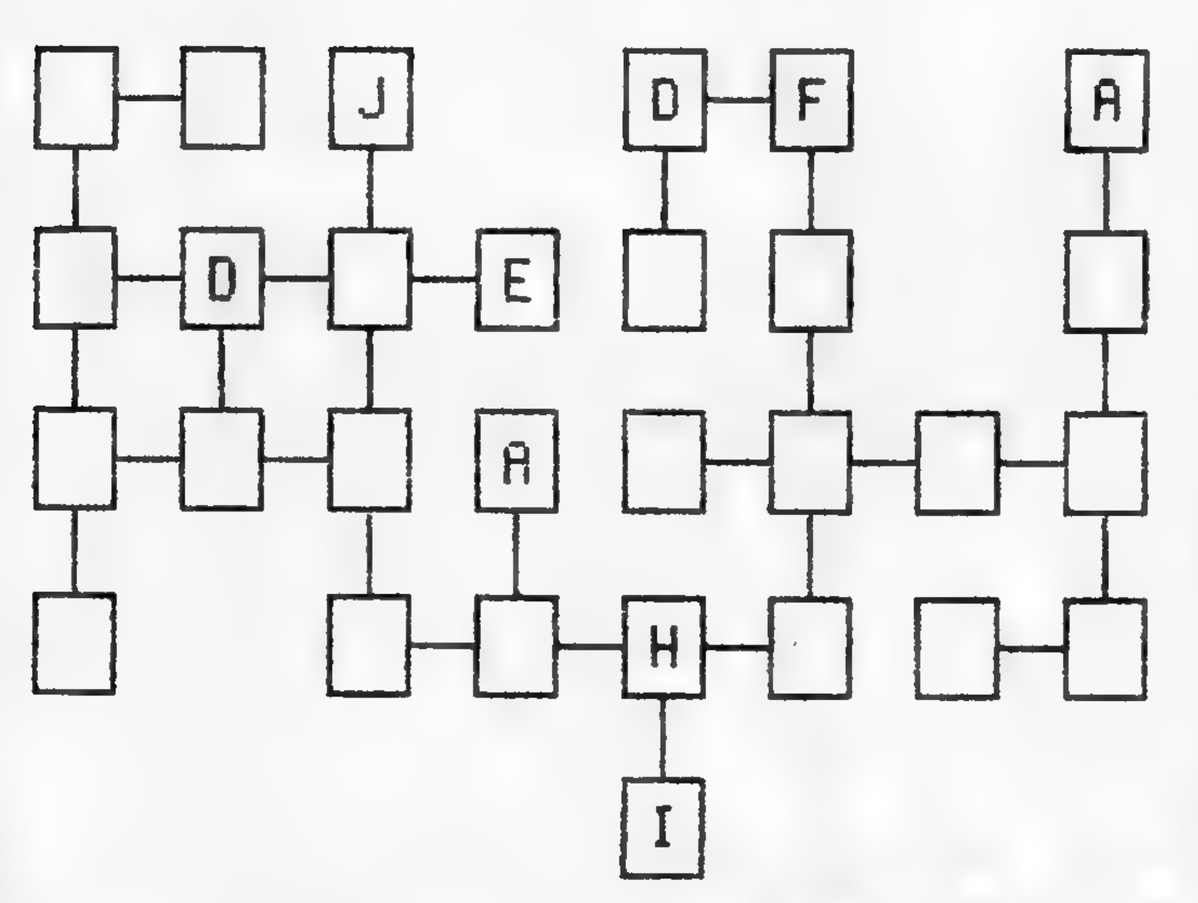
LUDA/J R SV Y



SHANGHAI



SUTHOU/YTNGKOU



HATKOU/SHENZHEN

THE END

Anzeige

Softwareversand
Peter Stamm
Röntgenstr. 16
5630 Remscheid 11
Tel.:0 21 91 - 66 33 53

C64 Programme:

C64 Predator	K 29,90 / D 39,90
C64 Terramax	K 29,90 / D 39,90
Ami Xenon	D 59,90
ST/Ami Terramax	D 59,90
ST/Ami Slaygon	D 59,90
ST/Ami Obliderator	D 64,90

Weitere Programme auf Anfrage für fast alle Systeme
Lieferung per NN + 6 DM

Nintendo
TELESPIELE
FÜR ABENTEURER, SPORTLER UND SPASSVÖGEL MIT
SUPERSOUND · SPITZEN-GRAFIK · IN TURBOTEMPO

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT	280,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER	60,- DM
DONKEY KONG	60,- DM
LEGEND OF ZELDA	85,- DM
RAD RACER (3D)	80,- DM

...TENNIS, GOLF usw.

SUPERANGEBOT

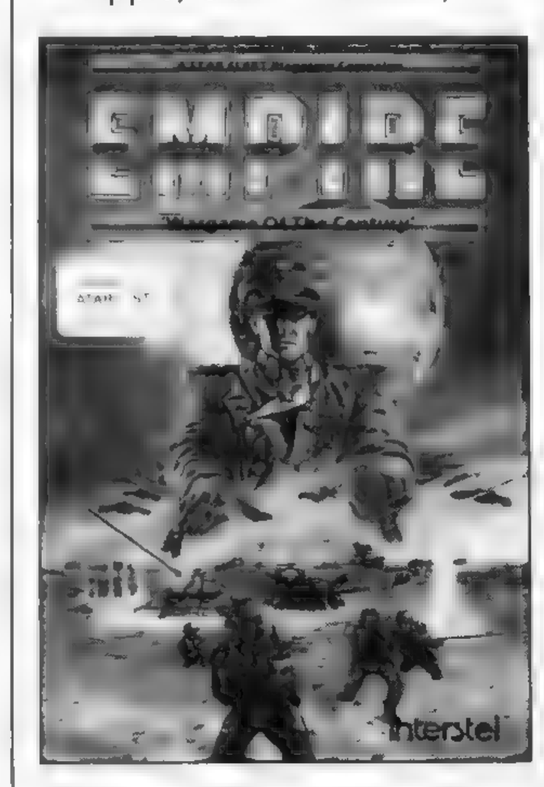
COUPON · GRATIS · INFO
NAME .....
STR. .....
ORT .....
INFO ODER BESTELLUNG
R. LEX-VERSAND
HERZOG-OTTO-STR. 4
8200 ROSENHEIM
TEL.: 0 80 31/1 36 92
GRATIS · PROSPEKT · GRATIS

Taktische Gefechtssimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topografischem Gelände
70 Waffensysteme aus WKII
1–2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch

Apple, C64, Atari, IBM, Amiga
DM 99,–

Strategische Simulation im
Südpazifik 1942–1943
79 Schiffsklassen, Träger,
Schlachtschiffe, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1–2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 99,—



Für **Atari ST** **DM 129,–**

Sofort lieferbar!

30 weitere Strategie- und
Phantasiespiele ab Lager
lieferbar. Katalog 1,– Bfm.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Grün
WIZBALL PLAN
Westen
Zu 1.
Zu Level 1.
Zu Level 2.
Zu 1.
Zu 1.
Zu 1.
Zu Level 3.
Zu Level 4.
Zu Level 4.
Zu Level 3.
Zu Level 3.
Zu Level 4.
Zu Level 3.
Zu Level 3.
Zu Level 4.
Blau
Rot
Daher Rollen
Zu 3.
Zu Level 3.
Zu Level 3.
Zu Level

Dieser phänomenale **WIZBALL-Plan** kommt von Jens Schwehn und Patrick Dobener aus Haiger. Riesendank an Euch, Leute!

Tips zu Carrier Command:

Um eine fremde Verteidigungsinsel zu erobern, gibt es 3 Möglichkeiten:

1. Von weiter Entfernung (die Insel ist vom Träger aus unmittelbar noch nicht zu sehen) fliegt man einen Angriff auf die Insel und zerstört mit 6 kurz aufeinanderfolgenden Luft-Luft Raketen die Kommandozentrale der Insel (= Insel wird frei).

2. Mit dem Flugzeugträger fährt man möglichst nahe an die Insel heran und zerstört mit dem Laser alle feindlichen Stellungen. Zuerst Missile-Abschußrampen (klein, grau), danach die Flugzeugabschußrampe (groß, grau) und zuletzt die gelben Flugzeug-Raketen-Stellungen. Nun fährt man mit einem Amphibienfahrzeug, welches mit Boden-Boden-Raketen und einem ACCB (Automatic-Command-Center-Builder) bestückt ist, zur Insel und zerstört mit den Raketen das feindliche Kommandozentrum. Nun plaziert man den eigenen ACCB und fährt zum Träger.

3. Man plaziert den Flugzeugträger in naher Distanz zur Insel und fliegt mit einem bewaffneten Flugzeug (Laser) einen Totalangriff (= Zerstören aller feindlichen Stellungen). Danach fährt man mit einem Amphibienfahrzeug zur Insel, zerstört das Kommandozentrum (siehe 2.) und plaziert den eigenen ACCB.

Die feindlichen Flugzeuge kann man gut überlisten, indem man, falls ein Flugzeug einmal zu nahe kommt, zuerst von der Insel wegfliegt. Sobald das andere Flugzeug umkehrt, um zur Insel zurückzufliegen, fliegt man eine 180-Grad-Kurve und fällt dem Gegner in den Rücken.

Die beiden Quaker- und Quaserlaser empfehlen sich nur für wirklich gute Kommander, da diese nur eine geringe Reichweite besitzen.

Strategie zum schnellen Sieg:

1. Actionspiel wählen und die Inseln 19,15,16,17,9 und 10 erobern, wobei 16,17, und 19 zu Verteidigungsinseln gemacht werden sollten.

2. Erobern der Inseln 23-29 und von hier aus angreifen – Nordoffensive über Insel 53-49 und weiter über 54-58 nach Nemesis.

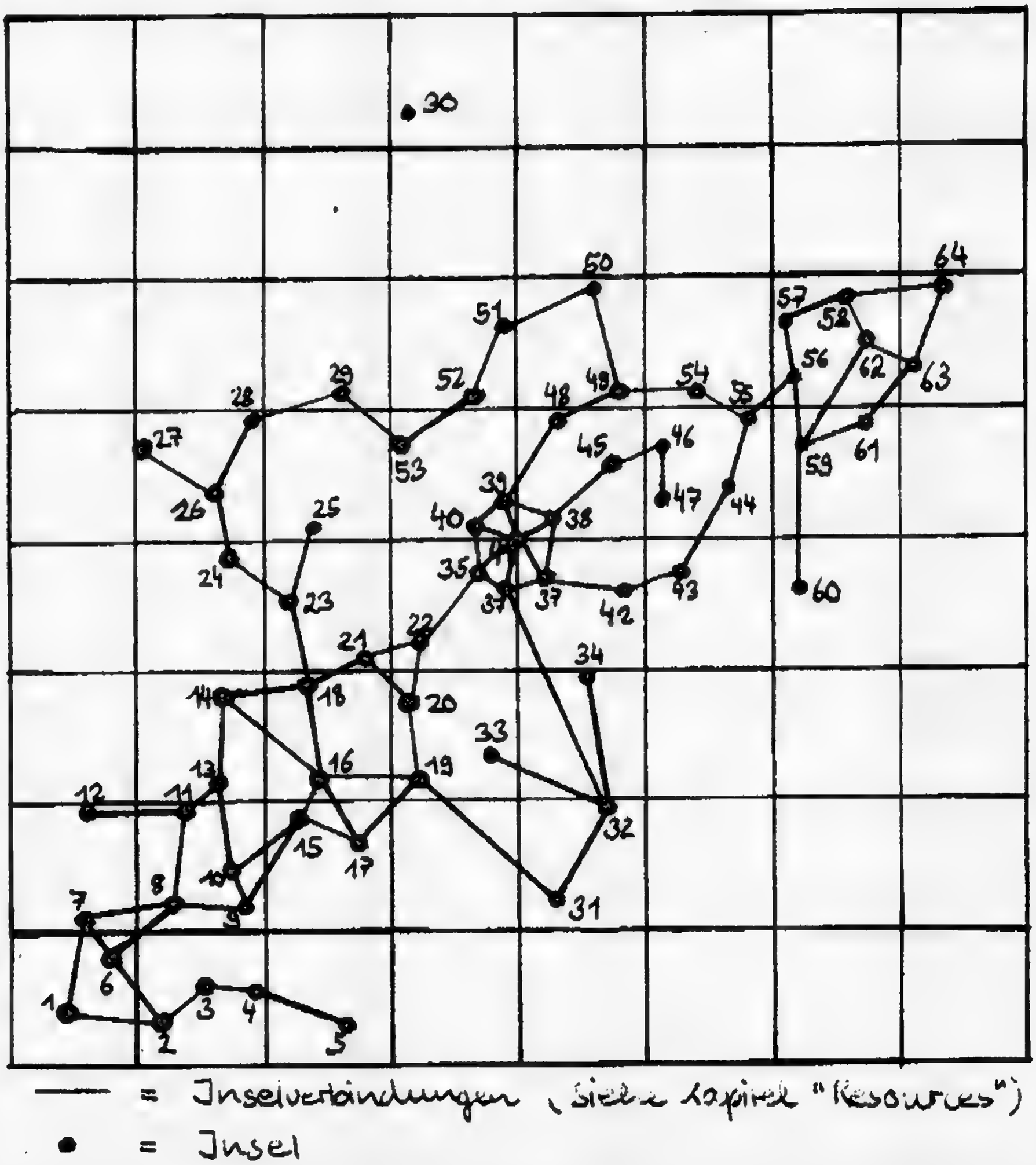
3. Zerstören von Nemesis mit allen Mitteln.

Am sichersten ist jedoch der Angriff durch das Zentrum (Fulcrum und Umgebung) = Mehr Verbindungsmöglichkeiten und kleinere Distanzen. Am schlechtesten ist die Südroute (Inseln 31-35) – zu große Distanzen zwischen den einzelnen Inseln. Möglichst wenig Verteidigungsinseln wählen, d.h. nur an Schlüsselstellungen, wie z.B. die Insel Dionysius (Nr. 19). Das Verhältnis von Minen- zu Fabrikinseln sollte etwa 2:1 sein.

LEGENDE:

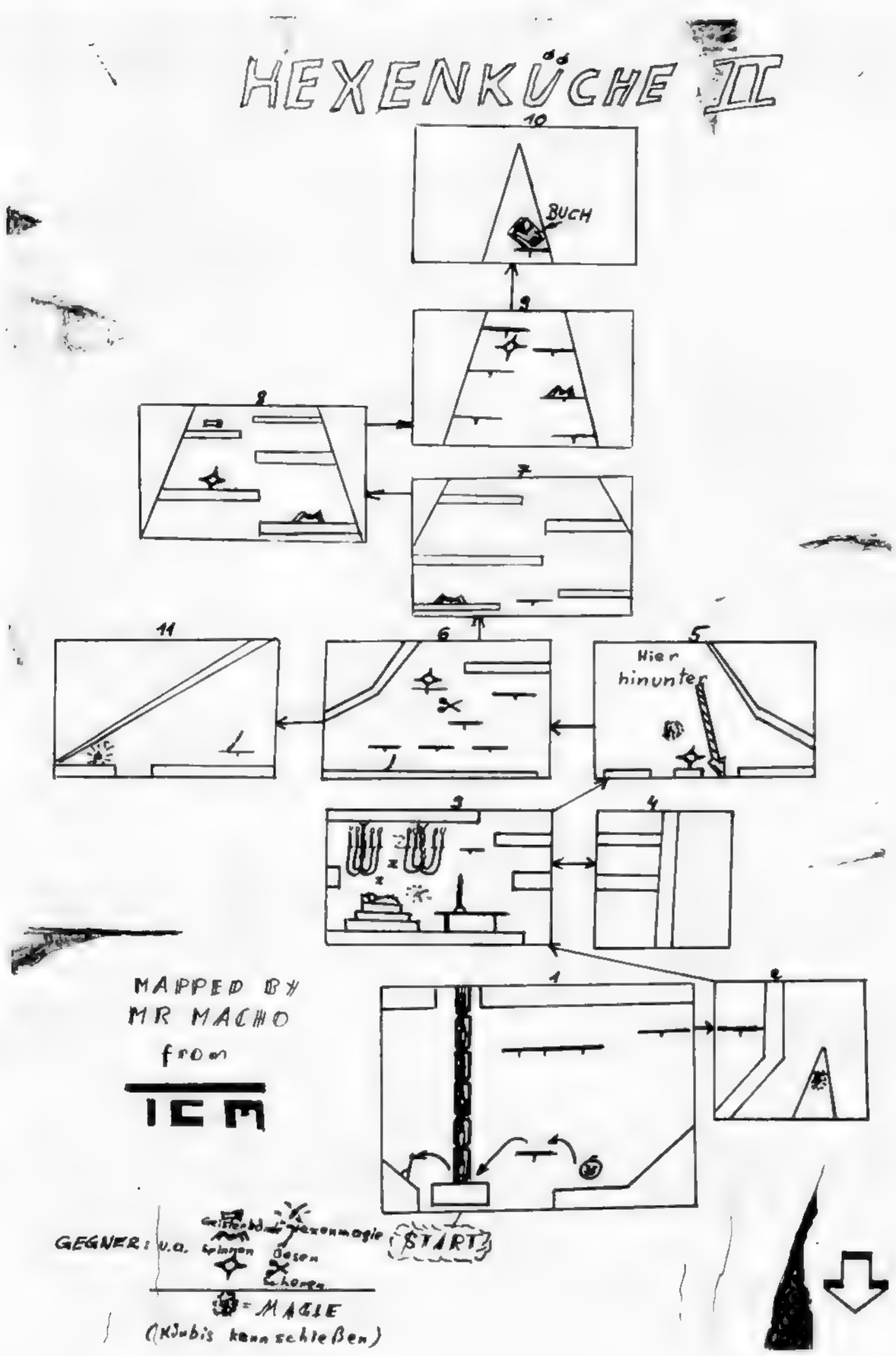
		12	SOCRATES	26	BEDROCK	40	EVERGREEN	54	OBSIDIAN
		13	AVERNUS	27	GRANITE	41	FULCRUM	55	TWILIGHT
		14	ODRACIR	28	HYTAC	42	TAKSAVEN	56	MILESTONE
1	VULCAN	15	ACHERON	29	MNEMONIC	43	SANCTUARY	57	INFERNO
2	CEREBUS	16	NAIADES	30	SPLINTER	44	ARACHNID	58	STYX
3	CHARISSA	17	BEACON	31	CHARIBDIS	45	STEADFAST	59	FEARS
4	MAGMA	18	BACCHUS	32	SERRANO	46	DEADLOCK		EDGE
5	IGNEOUS	19	DIONYSIUS	33	MEDUSA	47	URSULA	60	TREASURE
6	BYRNE	20	TERMINUS	34	ISOLUS	48	FORNAX	61	TRAFFIC
7	ELWOOD	21	STORM	35	STAVROS	49	FRONTIER	62	HADES
8	DUESSA	22	THERMOPYLAE	36	LINGARD	50	OUTPOST	63	KOUYATE
9	TOKAMAK	23	BELTEMPEST	37	VATTLAND	51	SOMNUS	64	NEMESIS
10	EDGELEY(CLAIRE?)	24	BARDLAND	38	JUDGEMENT	52	ENDYMION		
11	GENETIX	25	BOUNTYBAR	39	CHERENKOV	53	OUTCROP		

Reto Spinnler



HEXEN-KÜCHE II

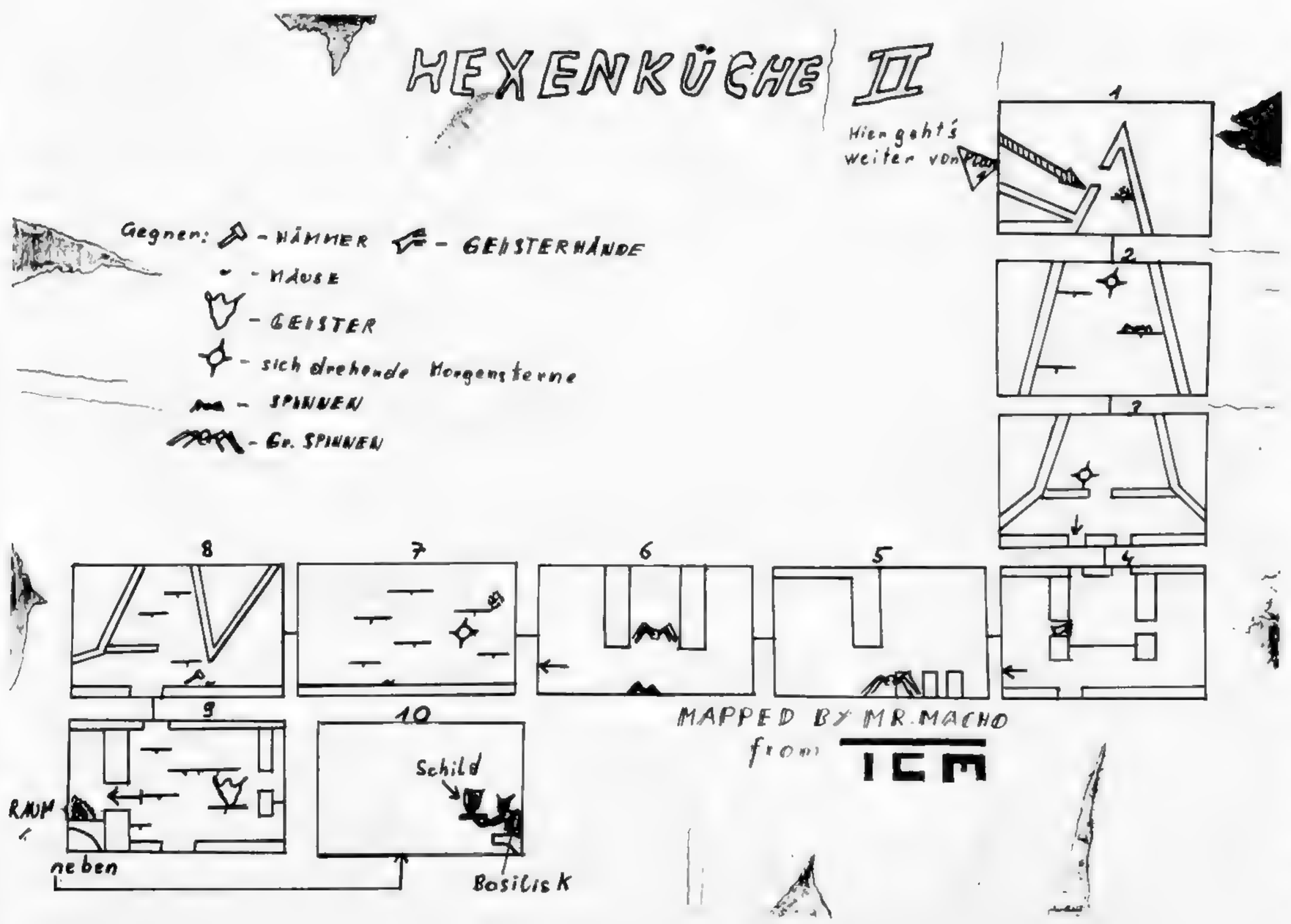
DER KÜRBIS SCHLÄGT ZURÜCK



PLAN 1: DAS BUCH

⇦

PLAN 2: ⇩ DER SCHILD

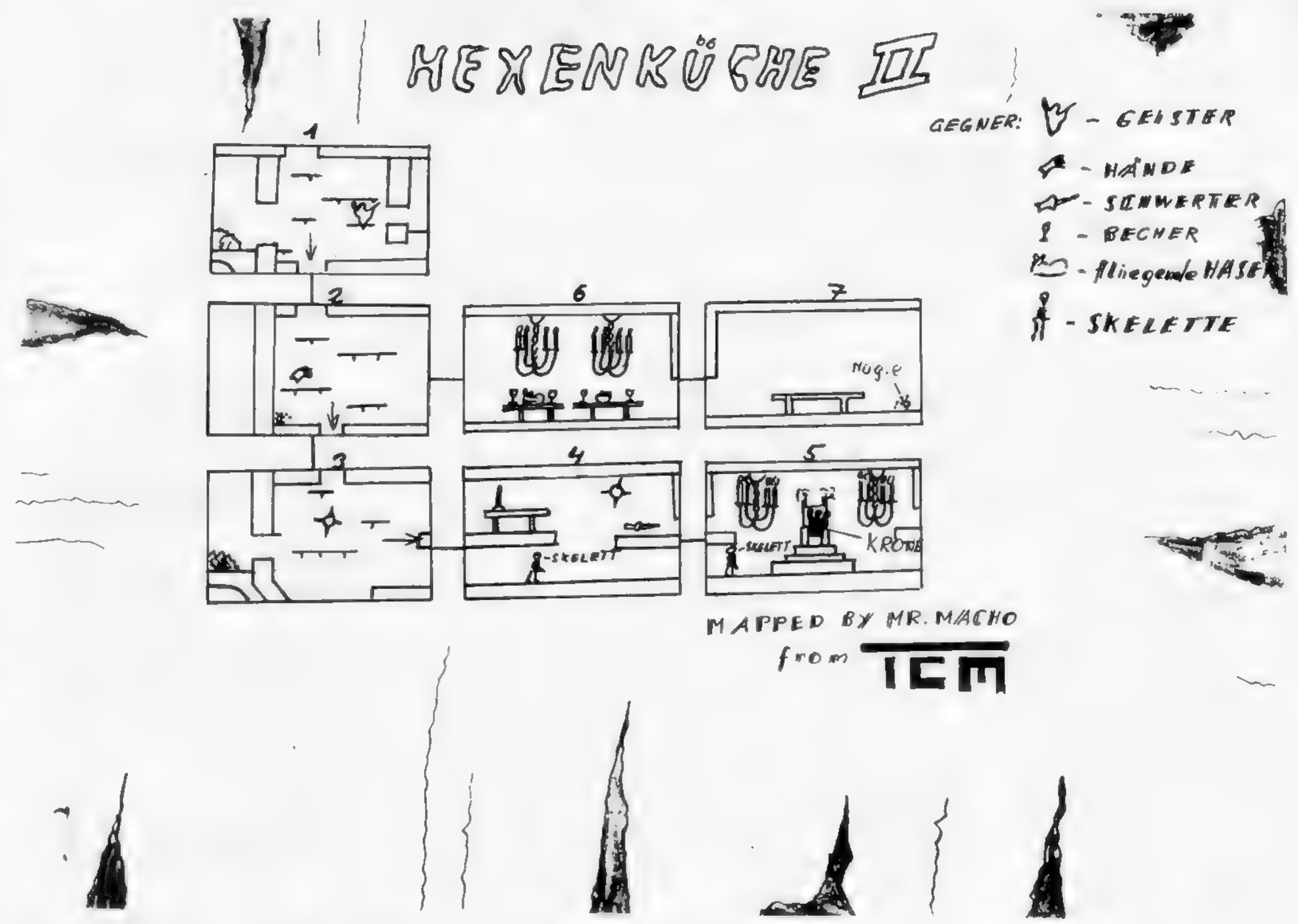


Das wird abgehen! Diese Pläne zeigen die schwierigsten Stellen von **HEXENKÜCKE II**. Plan 1: Das Buch, Plan 2: Der Schild, Plan 3: Die Krone, Plan 4: Der Becher; die Axt (die Schere könnt Ihr mal alleine holen). Bei den Sprüngen sollte man auf folgendes achten: Es gibt einen großen Sprung (den Button solange drücken, bis der Kürbis seinen Höchststand erreicht hat, dann den Button und den Stick in die gewünschte Richtung drücken). Dann gibt es einen mittleren Sprung (dasselbe wie oben, mit dem Unterschied, daß man den Button beim eigentlichen Sprung nicht gedrückt hält). Schließlich noch der halbmittlere Sprung (ist der Kürbis ganz unten, so wird der Button gedrückt und die Sprungrichtung mit dem Stick bestimmt) und der kleine Sprung (Der Kürbis hopst ohne den Button einfach nur umher).

Mit diesen Sprüngen kann man so gut wie alles lösen. Ausnahmen gibt es hierbei natürlich auch, doch das steht alles in den jeweiligen Anleitungen zu den einzelnen Plänen. Los geht's: Plan 1: Wir fangen natürlich in Bild 1 an. Nun lassen wir den Kürbis **einmal** aufspringen und bewegen den Stick nach links, um auf der Plattform zu landen.Nun zwei große Sprünge nach links, und der Aufzug bewegt sich nach oben. Es folgen ein kleiner Sprung nach rechts und ein mittlerer Sprung in dieselbe Richtung. Man sollte nun am äußersten Punkt der Plattform gelandet sein. Nun noch zwei kleine Sprünge nach rechts und einen halb-mittleren Sprung nach rechts, und man sollte auf der obersten Plattform sein. Nun noch einen kleinen Sprung nach rechts und dann Vorsicht! Den Button solange drücken, bis der Kürbis seinen höchsten Stand hat. Nun lassen wir ihn einmal aufspringen und jumpen gegen die Mauer rechts (ohne Button). Nun landen wir in Raum 3 der Karte. Den Knopf im Stand solange drücken, bis der Kürbis von der Mauer oberhalb abge-

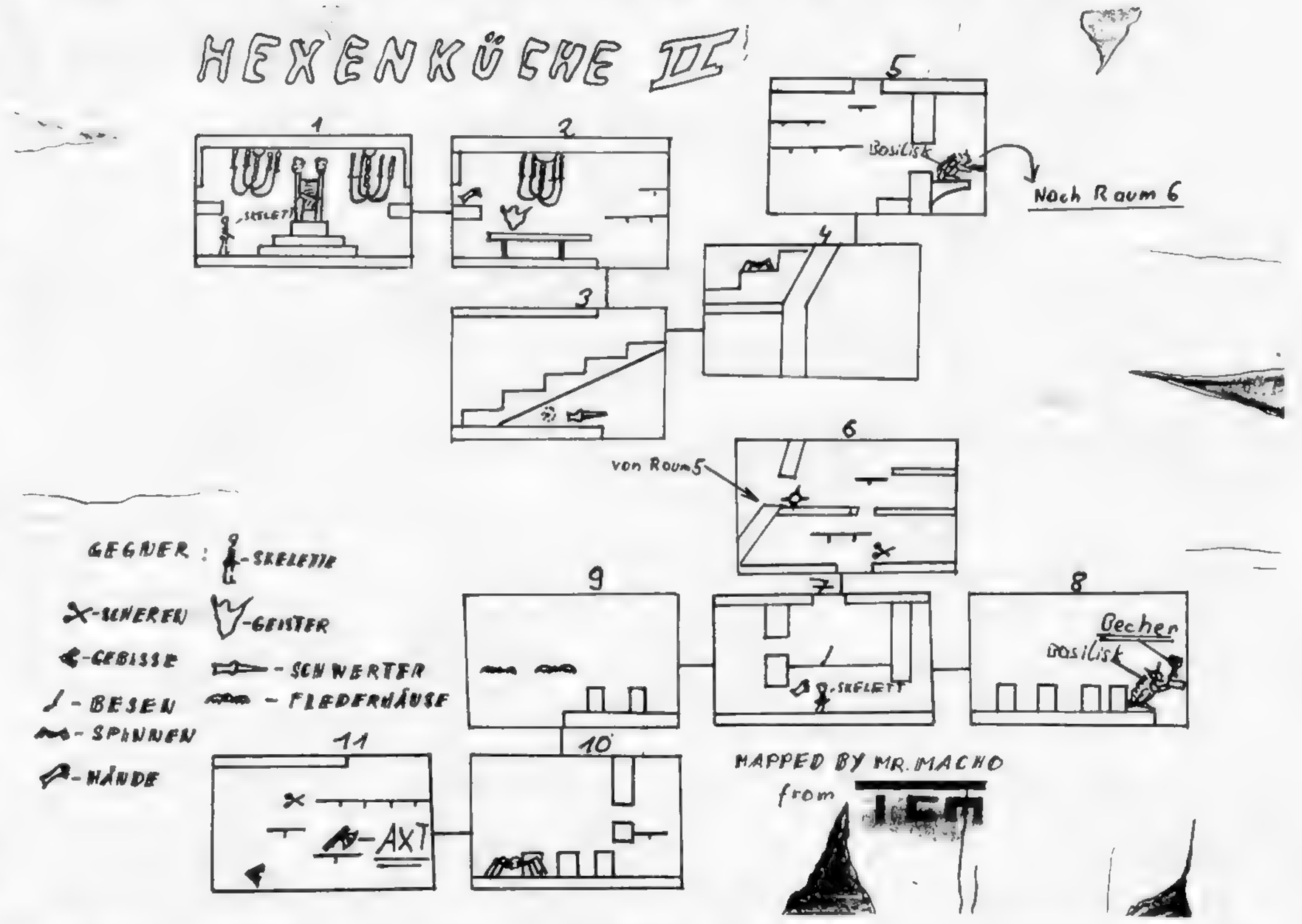
lenkt wird und auf dem Tisch landet. Nun einen großen Sprung nach rechts, und wir sind auf der Mauer, von der wir vorher abgeprallt sind. Nun einen mittleren Sprung nach rechts. Ihr seid in Raum 4 und prallt dort von der Außenmauer ab. Ihr berührt nun den Fußboden, macht noch einen mittleren Sprung, aber diesmal nach links. Nun solltet Ihr auf der Plattform neben dem Lüster landen. Nun noch einen mittleren Sprung nach rechts; Ihr prallt nun von der obersten Mauer ab und springt auf die Plattform zurück. Nun einen großen Sprung nach rechts. Hat alles geklappt, so müßtet Ihr durch das Loch oberhalb des Screen jumpen. Noch ein Tip: Die Sprungfolgen müssen präzise und schnell vor sich gehen, da Euch sonst die Hexenmagie erwischt. In Raum 5 holt Ihr Euch nun die Magie (nicht unbedingt möglich) und beginnt den langen Aufstieg zum Buch. Hier muß man leider viel Geduld aufbringen. Viel Glück!

Weiter geht's mit Teil 2: Habt Ihr Euch durch das zweite Loch (im Turm) fallen lassen, so müßtet Ihr jetzt bei einem weiter unten gelegenen Turm, der übrigens auf einer Seite offen ist, angelangt sein. Dort stürzt Ihr Euch auf das erste Licht (Magie) und laßt Euch weiter nach unten fallen. Wenn Ihr in Raum 3 (von Plan 2) angekommen seid, nur keine Panik, wenn Ihr nicht durch das richtige der beiden Löcher fallt, da es bei beiden Löchern dasselbe Prinzip ist. Von Raum 4 nach Raum 5. Vorsicht vor der großen Spinne! In Raum 6 angelangt, zuerst die kleine Spinne abschießen, dann geschickt der großen ausweichen. Raum 7: Pas de problème! Raum 8: Von hier durch das Loch im Boden nach unten jumpen (Ihr könnt natürlich in Raum 8 auch ganz nach links springen, bis Ihr aus diesem Screen hinaus in einen anderen Screen wechselt, von dem aus ein Loch direkt zum Basilisk mit dem Schild kommt). Hat man nun den Schild, **sofort** nach rechts springen (am besten mit einem großen Sprung), da der Basilisk sonst seine Plattform kippt. Aber keine Panik, denn auch wenn man in den Burggraben saust, fndet man dort auf Anhieb die Schere. Absichtlich sollte man sich aber nicht fallen lassen. Weiter geht's mit Plan 3: Hat man nun den Schild und ist zurück in Raum 9, so tritt Plan 3 in Kraft. Von hier aus geht's immer nach unten, doch Vorsicht in Raum 3, hier müßt Ihr unbedingt nach rechts, denn verfehlt Ihr diese Abzweigung, ist es ein langer Weg zur Krone. Also nach rechts (Raum 4)



⇧ Plan 3: Die Krone

Plan 4: Der Becher, Die Axt ⇩



IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!

7/86

9/86

2/87

3/87

4/87

5/87

7/87

10/87

11/87

12/87

1/88

2/88

3/88

4/88

5/88

7/88

SONDERHEFTE - ASM

Nr.1 DM 9,80

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

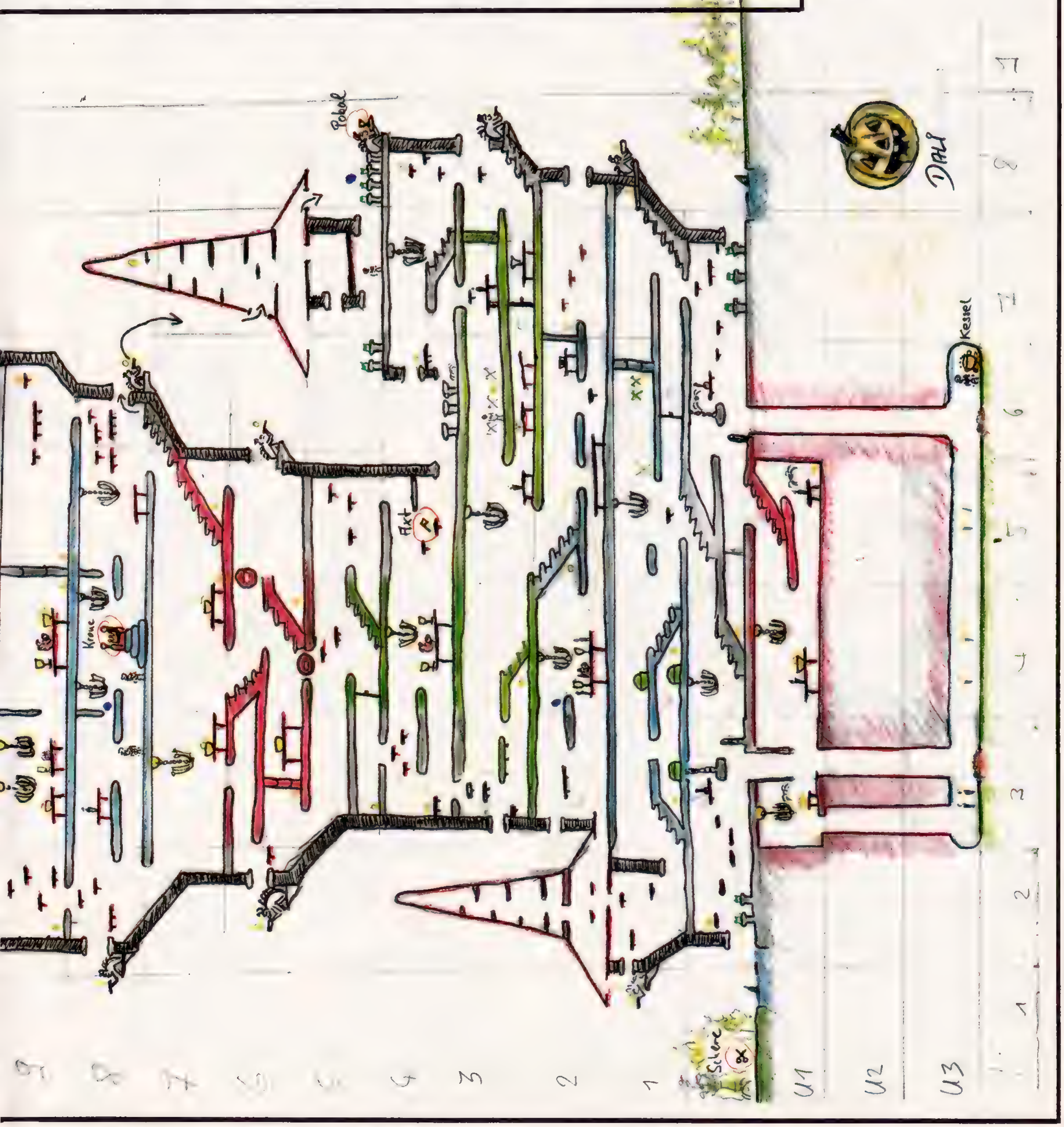
Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach, 3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

Plötzlich taucht vor einem ein Skelett auf, das unter normalen Umständen tödlich ist. Da wir aber den Schild haben, stellt es nun kein Problem mehr dar. Also nach Raum 5, ein wenig herumhopsen, bis man auf dem Thron landet. Sogleich haben wir den nächsten Gegenstand.

So, zuguterletzt noch die Erklärungen zu Plan 4 (Becher und Axt): Vom Thronsaal (Raum 1) geht's nun nach Raum 2. Von hier aus nach Raum 3 (nach unten) und über die Stiegen nach Raum 5. Dort müßt Ihr es nun schaffen, auf die Plattform des Basilisken zu kommen. Das macht man am besten so: Man wirft sich auf den Basilisken (seht brutale Methode); natürlich geht hierbei ein Leben zum Teufel. Vom Ausgangspunkt nun einen kleinen Sprung nach links und von da nun einen großen Sprung aufs Fensterbrett (zweimal mit Button aufdotzen und dann den Stick nach rechts oben (auch mit Button)). Nun noch einen großen Sprung auf die Plattform, auf der es die Magie zu holen gibt, und einen weiteren großen Sprung ins Leere. Diese Methode ist aber nur bei einer entsprechenden Lebensanzahl anzuwenden. Wenn man nicht genügend Leben hat, sollte man besser probie-

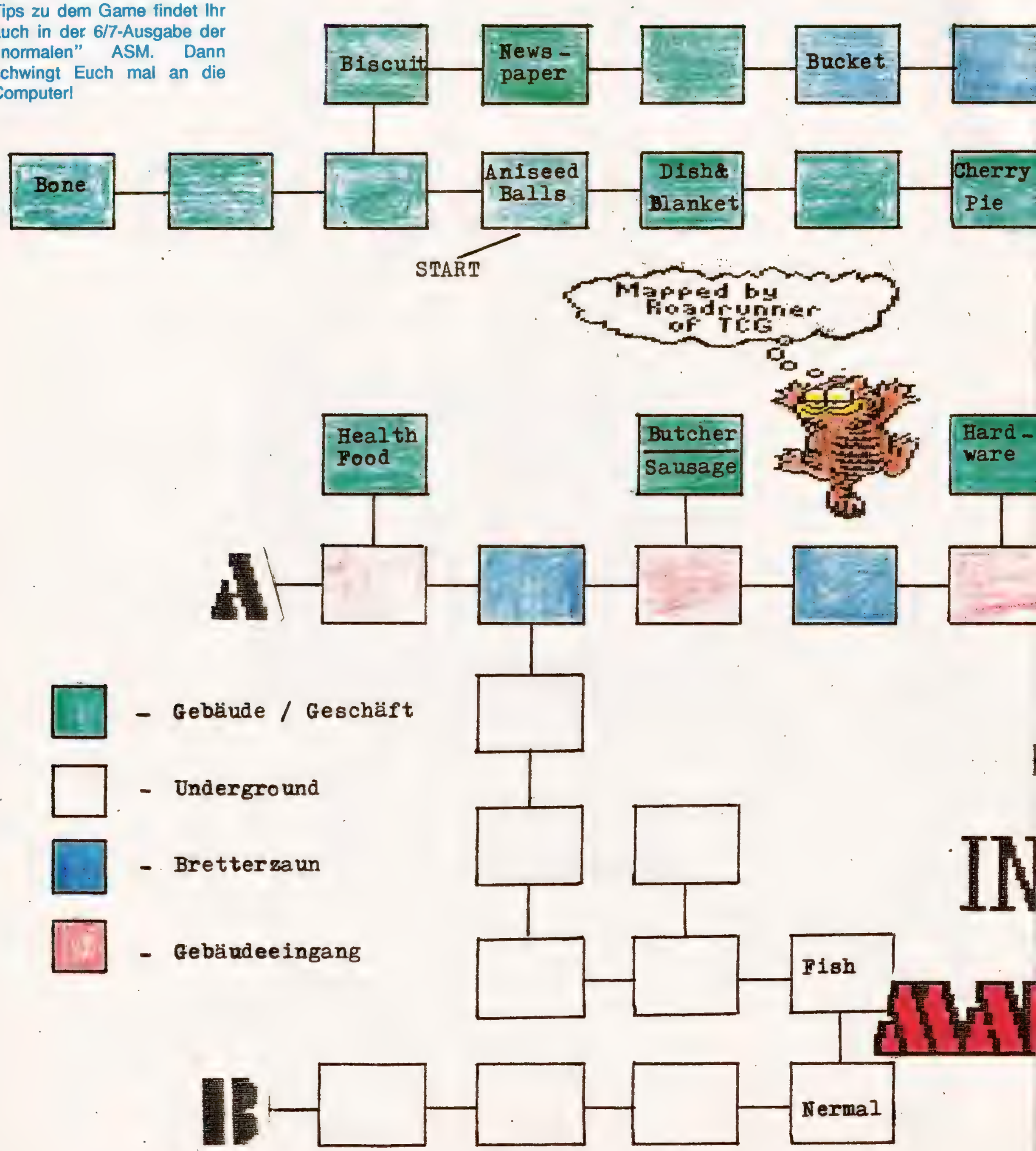
ren, bis man ca. auf der rechten Hälfte des Fensterbrettes ist. Ihr fallt nun ziemlich weit nach unten und kommt in Raum 6 (offener Turm) an. Dort springt Ihr durch das Loch im Boden des Turmes und seid nun in Raum 7. Von dort nun nach rechts, um den Becher in greifbare Nähe zu bekommen. Hat man dies geschafft, jumpt man nach Raum 9 und läßt sich nach unten fallen (Raum 10). Von Raum 10 geht's nach Raum 11, und die Axt hat man ebenfalls im Sortiment. Für alle, die nun die Schere noch nicht haben (und das ist auch besser so), gibt es nur eins: Herumprobieren, bis man an ein Außenfenster kommt und sich von dort in die Tiefe stürzen kann. Wenn man dann alle Gegenstände hat, geht's richtig los, da helfen wir Euch aber nicht mehr weiter (so viel ist es ja nu au net). So, vielen vielen Dank an den Einsender Mr.Macho from TCM und viel Glück nun beim Spielen!

So, hier seht Ihr nochmal einen kompletten Übersichtsplan von **HEXENKÜCHE II.** Zusammen mit den anderen Plänen und Erläuterungen müßte das Spiel nun aber sonnenklar, total einfach und absolut lösbar sein. Bevor ich's vergesse: Gezeichnet wurde er von SEPPL SOFT.

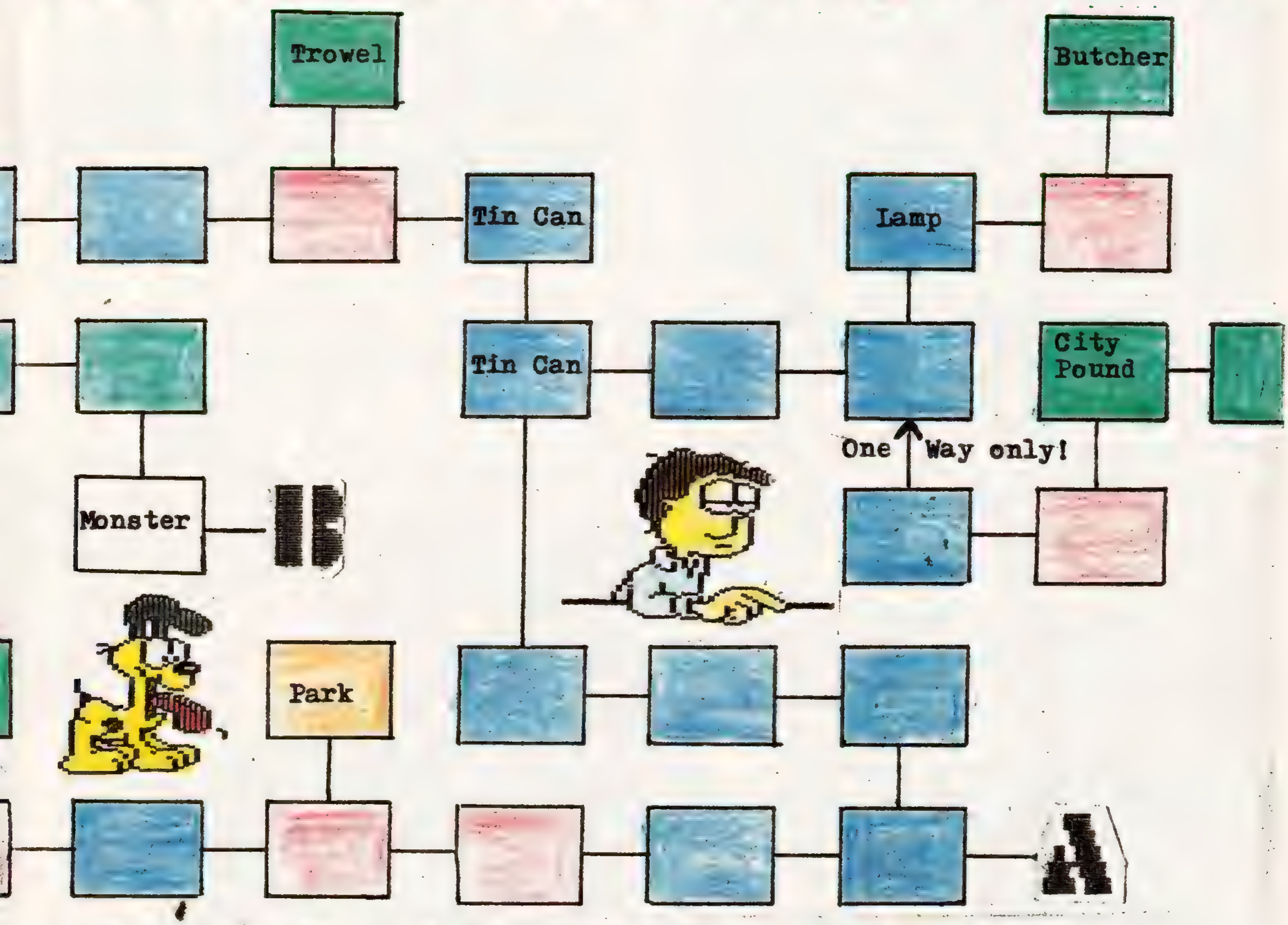


Auf den Spuren des frechen Schmuse-

Wer hat es nicht erkannt? Der Plan, den Ihr auf dieser Seite seht, hilft Euch bei **GARFIELD** weiter. Bekommen haben wir ihn von Roadrunner. Andere Tips zu dem Game findet Ihr auch in der 6/7-Ausgabe der "normalen" ASM. Dann schwingt Euch mal an die Computer!



Katers, vor dem keine Lasagne sicher ist!



'BIG FAT HAIRY DEAL'

PPED BY RDAMEINNER OF TGC

Reeder leben gefährlich - ohne ASM!

Wenn Sie Interesse an Wirtschaftssimulationen haben und Sie sich in die Welt der Trampreeder begeben möchten, dann ist das Programm PORTS OF CALL genau das Richtige für Sie. Damit sie jedoch nicht gleich zu Beginn Schiffbruch erleiden (im wahrsten Sinne des Wortes), habe ich hier in dieser Kopfnuß einmal anhand eines realen Spielablaufs einige hilfreiche Tips zusammengestellt, die Ihnen mehr Sicherheit geben und ein taktisch kluges Vorgehen im Spiel erlauben.

Programm: Ports of Call, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Aegis Development USA, **Muster von:** Medien Center Iserlohn, Wermingser Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: 02371/24599.

Zu Beginn werden Sie gefragt, wie lange Sie spielen möchten. Wählen Sie erst einmal eine Stunde Spielzeit. Läuft's dann später gut, können Sie trotzdem nach Wunsch weiterspielen, ohne daß das Spiel zu Ende ist. Das Anfängerlevel ist schon schwer genug, also beginnen wir auch damit. Ich habe für diese Kopfnuß eine Partie mit vier Leuten realisiert, die jeder für sich eine andere Taktik verfolgen wollen, um herauszufinden, welche später am erfolgversprechendsten ist.
Reeder 1 wählt als Heimathafen "Karachi", welcher sehr zentral liegt und ein guter Ausgangspunkt zum Erreichen aller Welthäfen ist.
Reeder 2 startet das Spiel in Rotterdam, einem Hafen mit sehr großem Warenangebot -und das fast jederzeit.
Reeder 3 wählt New York, ein Hafen, der vor allem den Handel zwischen den USA und Europa anbietet, und Reeder 4 startet in Hong Kong, dem Zentrum des asiatischen Schiffsverkehrs. Natürlich weicht auch die Handelsflotte der vier Mitspieler voneinander ab, da jeder auf andere Weise ausprobieren möchte, ob er mit der eigenen Taktik besser und schneller zum Ziel kommt.

Reeder 1 geht nun als erster zum "Ship Broker" und kauft ein. Er wählt bei "pre-owned Ships" das 4 Millionen-Dollar-Schiff (Bunkerkapazität 3000 t, Tageskosten 2 726 Dollar).
Reeder 2 kauft sich bei der Abteilung "Low Cost Ships" den Zweimillioner (Bunkerkapazität 3000 t und Tageskosten 3 326 Dollar) sowie noch einen MP-Frachter zum Kurs von einer Million (2500 t Bunkerkapazität und Tageskosten in Höhe von 2 633 Dollar). Dies hat den Vorteil, daß bar bezahlt werden kann, wogegen Reeder eins nur 50% Anzahlung für den schweren Frachter abbuchen ließ.
Reeder 3 versucht noch etwas anderes und kauft sich drei der Billigschiffe zu je einer Million. Zum Schluß ist noch Reeder 4 an der Reihe, und dieser überlegt sich, daß es vielleicht besser sei, bei den "pre-owned Ships" das teuerste Geschütz, nämlich den 5 Millionen-Frachter (Bunkerkapazität 3500 t und 3 132 Dollar Tageskosten) aufzubieten. Aber er zahlt hierbei die vollen 100% der Gesamtkosten gleich zu Beginn.
So, nachdem alle ihre entsprechenden Investitionen getätigt haben, kann's endlich losgehen. Jetzt drücke ich auf "Start Action", und das Spiel beginnt.
Reeder 1 hat einen Kontostand von 3 Millionen Dollar und sein Schiff hat einen noch relativ guten Zustand von 80%. Dieses Schiff hat übrigens noch 1187 t Treibstoff im Tank (was etwa 40% beträgt). In Karachi kostet das Öl 110 Dollar/t, und er tankt erstmal voll. Das kostet ihn runde 200 000 Dollar. Er hält es für ratsam, auch noch 5% des Schiffszustandes zu verbessern und repariert den Tanker im Hafen entsprechend. (1% Reparatur kostet 44600 Dollar). Die Reparatur dauert entsprechend lange, und nun kommt Reeder 2 an die Reihe. Dieser besitzt ja 2 Schiffe, wobei sein erstes Schiff einen Gesamtzustand von 59% aufweist und sein Tank mit rund 1100 t etwa ebenfalls zu 40% voll ist. Ihm stehen momentan noch 2 Millionen Dollar zur Verfügung.

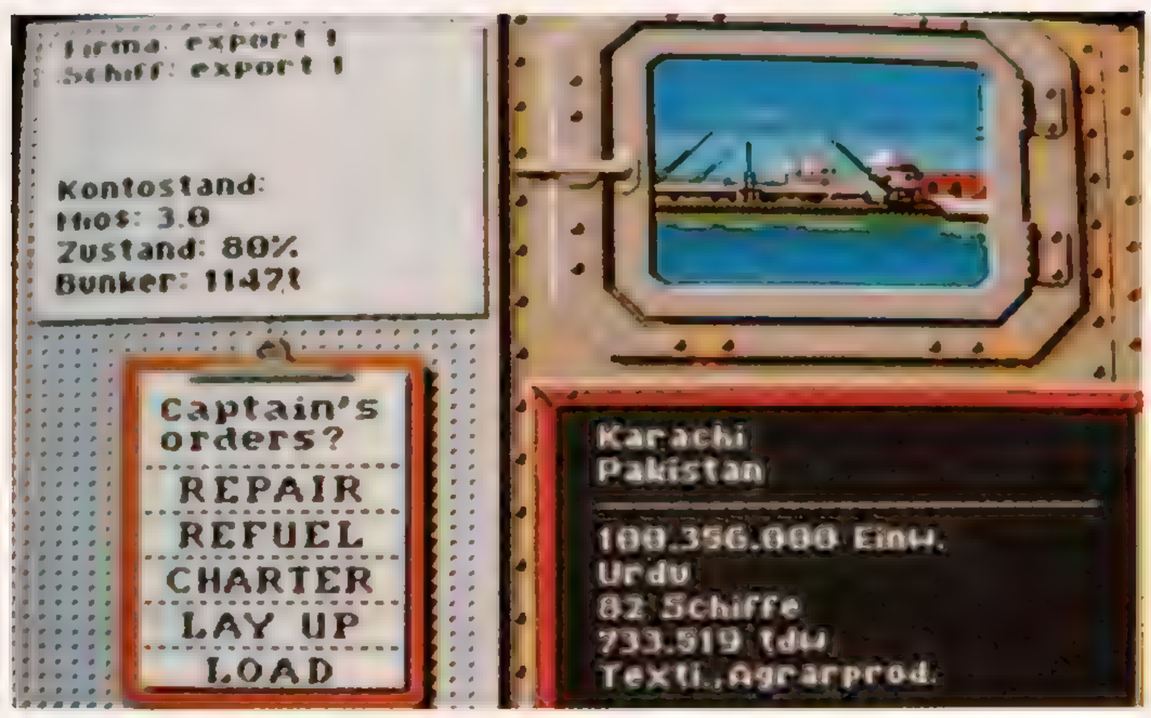
In Rotterdam kostet das Öl zur Zeit nur 89 Dollar/t, und so wird erst einmal vollgetankt (für rund 170 000 Dollar). Da der Reparaturstand des Frachters mit nur 59% ziemlich schlecht ist, möchte auch er erstmal reparieren. Je Prozent kostet ihn das rund 30 000 Dollar, und er entschließt sich, insgesamt 25% aufzubessern. Jetzt hat er Gelegenheit, sein zweites Schiff unter die Lupe zu nehmen, und dies sieht ähnlich aus wie Frachter 1 (59% Gesamtzustand). Der Tankinhalt beträgt 1264 t, und das entspricht etwa 50% des Gesamtvolumens. Er stellt fest, daß das Öl jetzt sogar noch billiger ist, und zwar 79 Dollar/t, und, er tankt voll (Kosten rund 100 000 Dollar). Jetzt ist ihm an Kapital noch genau eine Million verblieben, und er repariert sein Schiff nur noch für 15%. Beim Blick auf die stark gesunkenen Reparaturpreise (jetzt nur noch 12 800 Dollar je Prozent) ändert er sein Vorhaben und setzt das Schiff auch mit zusätzlichen 25% wieder in Stand. Nun erscheint anschließend der Hafen von New York auf dem Bildschirm, und Reeder 3 ist an der Reihe. Dieser hat sich ja drei Billigschiffe gekauft. Die sehen der Reihe nach so aus: Schiff 1, Gesamtzustand 59% u. Tankinhalt 1658 t (rund 70%). Der Treibstoff kostet in New York zur Zeit 118 Dollar/t, und er tankt voll. Kosten hierzu: rund 100 000 Dollar. Jedes zu reparierende Prozent seines Schiffes kostet momentan 14 800 Dollar. Er entschließt sich auch für 25%. Nun ist sein zweites Schiff an der Reihe: 59% Zustand und 1852 t Tankinhalt. Der Ölpreis ist in der Zwischenzeit auf 151 Dollar je t gestiegen. Da der Tank noch gut dreiviertel voll ist, spart er das Geld in der Hoffnung, im Zielhafen einen günstigeren Kurs zu erreichen. Aber auch Schiff zwei wird für 25% zusätzlich repariert (die Kosten sind dieselben geblieben). Inzwischen ist sein drittes Schiff an der Reihe, und er muß überrascht feststellen, daß dies nur noch 144 t Treibstoff im Tank hat. (Tja, sogar dies kann später das Zünglein an der Waage sein). Beim Gebrauchtwagenkauf freut man sich ja auch immer, wenn vorher noch vollgetankt wurde - jedoch bei einem Frachtschiff fällt das natürlich eher ins Gewicht! Er

hofft jetzt auf gesunkene Ölpreise und hat tatsächlich Glück, der Ölpreis liegt nur noch bei 64 Dollar/t. Ein halbvoller Tank kostet ihn bereits rund 70 000 Dollar, und so überlegt er, ob er trotzdem volltanken soll. Da jedoch der Preis so schnell wohl nicht mehr unterboten werden kann, riskiert er die höheren Unkosten (insgesamt schon 150 000 Dollar nur fürs Volltanken!). Finanziell liegt er nun bei einer Million und beschließt, auch dieses Schiff mit 25% Reparatur aufzumöbeln. Gesagt getan, und nun ist Reeder 4 an der Reihe. Dieser hat sich ja das teuerste Schiff geleistet, und muß nun mit ansehen, wie er mit null Dollar Kapital und nur 632 t Treibstoff im Tank in Hong Kong vor Anker liegt. Immerhin beträgt sein Schiffszustand 80%. Er muß zwangsläufig alles so lassen wie es ist und abwarten, was passiert. Nach dem Befehl "Charter" hat er die Auswahl bei drei Warengruppen und sechs Zielhäfen zum Anlaufen. Da er mit kurzen Wegstrecken kalkulieren muß, wählt er die kürzeste Distanz, den Hafen von Sydney. Dorthin kann er Maschinen liefern und erhält dafür gut 300 000 Dollar. Er drückt auf das Menü "Load", und sein Schiff wird beladen.

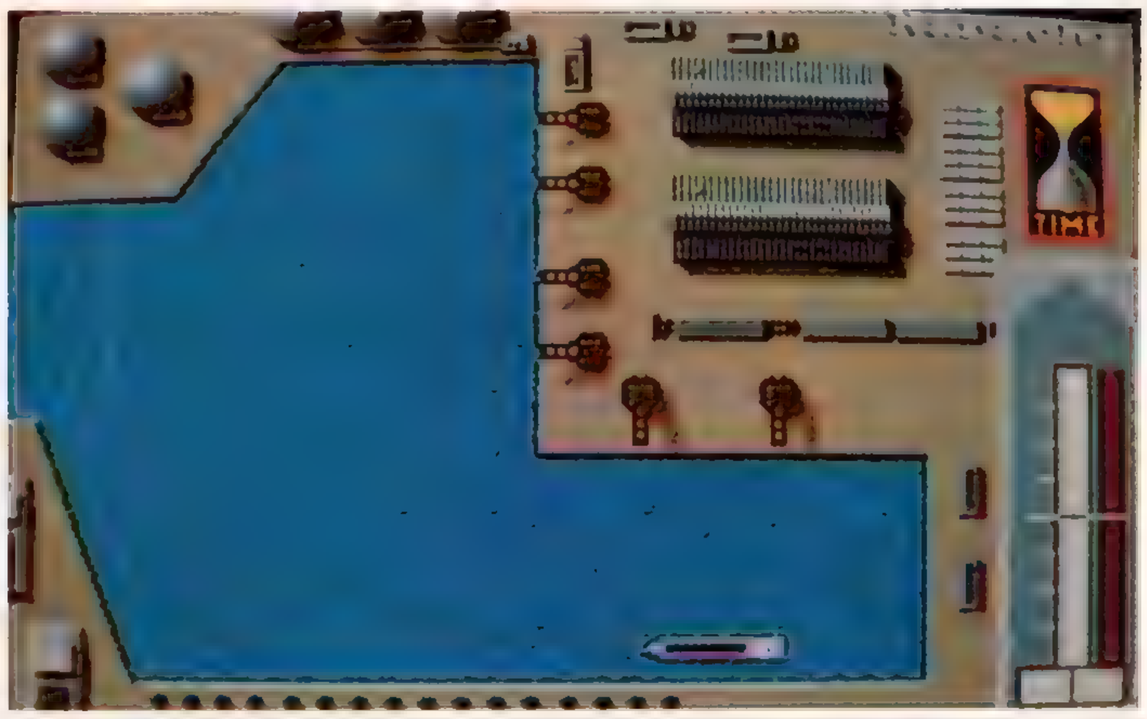
Kurz darauf erscheint eine neuer Abschnitt auf dem Bildschirm, und es wird die Frage gestellt, ob er mit Schlepperhilfe ablegen will oder lieber Handsteuerung vornehmen möchte. Da er nicht kapitalkräftig genug ist, muß er wohl zur Handsteuerung greifen und bestätigt dies auch dann. Das Manövrieren von Hand ist oftmals schweißtreibend, aber er hat Glück und schafft es in der vorgeschriebenen Zeit, zumindestens rückwärts (was ja erlaubt ist), auszulaufen. Nun erscheint wieder ein neues Bild, und er kann die Höchstgeschwindigkeit auf seiner Reise wählen. Je schneller er fährt, desto mehr Treibstoff verbraucht er, aber desto schneller ist er auch am Ziel. Er wählt eine mittlere Geschwindikkeit von 13 Knoten und schafft so rein rechnerisch auch die Entfernung. Jetzt ist Reeder 1 an der Reihe. Sein Frachter ist fertig repariert und bereit, Ladung aufzunehmen. Ihm stehen jedoch in Karachi nur zwei Warengruppen (Agrarprodukte und Textilien) zur Verfügung, und 4 Zielhäfen werden dort angeboten. Ein Termingeschäft - Agrarprodukte nach Vancouver -brächte den höchsten Gewinn von knapp 500 000 Dollar. Die Fracht muß innerhalb von 37 Tagen abgeliefert worden sein, da sonst eine Zeitüberschreitungsstrafe pro Tag von rund 55.000 Dollar fällig wird.
Dies erscheint ihm zu riskant, zumal die weite Entfernung von fast 12000 Seemeilen eine Menge Treibstoff verbraucht. Reeder 1 entschließt sich also, besser mal zwei Tage zu warten und auf ein besseres Angebot zu hoffen.
Natürlich laufen alle festen Kosten in dieser Zeit weiter, so daß auch dieses Vorgehen nicht ohne Risioko ist. Dennoch, er bleibt dabei. Durch den Befehl "Lay up" gibt er zwei Tage Wartezeit vor. Nach dieser Frist erscheint er wieder auf dem Bildschirm, und nun stellt sich für ihn die Frage nach den neuen Angeboten. Enttäuscht stellt er fest, daß nun nur noch Textilien für eine Lieferung angeboten werden, und der Preis noch schlechter ausfällt. Wer A gesagt hat,

sollte auch B sagen, und so wartet er weitere zwei Tage auf neue Angebote. Reeder 4 kommt in der Zwischenzeit in ein Sturmgebiet und muß nun entscheiden, ob er auf dem Weg nach Sydney besser einen Umweg in Kauf nimmt. Die Windstärke nach der Beaufort Skala beträgt 10, und er entscheidet sich weiterzufahren, ohne einen Umweg in Kauf zu nehmen. Er hat Pech und schafft es nicht, ohne Schaden einen Sturm zu passieren. Nun meldet sich Reeder 1 wieder zurück, der immer noch auf bessere Tage, sprich Angebote, wartet. Ein Blick auf "Charter" zeigt jedoch, daß zwar inzwischen wieder zwei Waren angeboten werden, der Preis aber immer noch unakzeptapel ist. Weitere 2 Tage werden verstreichen. Nun ist es an der Zeit, mal in den Büros der Reeder nach dem Rechten zu schauen (läßt man sich längere Zeit nicht im Büro sehen, kann es passieren, daß Gelder veruntreut werden). Weiter geht's mit Reeder 1 in Karachi, der jetzt fast zu jedem Lohn auslaufen will. Er wählt den Zielhafen Piraeus und schippert Textilien hinüber für rund 100.000 Dollar. Die Entfernung beträgt jedoch nur 3590 Seemeilen. Als er ablegen will, fragt man ihn nach einem kleinen Sondergeschäft. Er will sich wenigstens mal anhören, was da so angeboten wird und zeigt Interesse. Man erwartet, daß er für 10.000 Dollar einen kleinen Koffer mitnimmt. Dieses Risiko erscheint ihm jedoch bei der geringen Bezahlung zu groß, und er lehnt ab. Nun folgt Reeder 2 in Rotterdam. Dieser hat 5 Zielhäfen und sechs Warengruppen zur Auswahl. Die günstigste Kombination ist eine Tour Chemikalien nach Calcutta (dabei hat er sowohl Glück mit dem höchsten Preis und der relativ günstigen Entfernung von 8639 Seemeilen). Er erhält runde 950.000 Dollar für die Fracht. Auch ihn fragt man nach einem Sondergeschäft, und zwar ebenfalls der Koffer für 10.000 Dollar. Aber er lehnt ab, auch als der Preis verdoppelt wird. Jetzt ist wieder Reeder 2 in Rotterdam an der Reihe. Sein zweites Schiff kann beladen werden. Der dickste Brocken bei 8 Warengruppen und 5 Zielhäfen ist ein Waffentransport nach Tokio für einen Kurs von 926.544 Dollar. Er wählt den Befehl "Load", und wieder fragt jemand nach einem Sondergeschäft. Es geht erneut um einen Koffer (was da wohl drin ist?). Nachdem der Preis auch hier verdoppelt wurde, willigt Reeder 2 mehr aus Neugier ein. Als Nächster ist Reeder 3 in New York an der Reihe. Ihm bietet sich ein Bild von 8 Zielhäfen und 7 Warengruppen. Die beste Tour wäre Elektronik nach Jebel Dhanna, zum Preis von gut 600.000 Dollar. Er greift zu und belädt den Frachter. Danach ist er mit seinem zweiten Schiff an der Reihe und kann zu ähnlichen Konditionen die gleiche Fracht in denselben Zielhafen fahren. Zuletzt ist sein drittes Schiff an der Reihe, wobei jetzt die Elek-

tronikfrachten wegfallen. Hier wäre eine Terminfahrt auch nach Jebel Dhanna mit Textilien wohl am günstigsten. Die Frist beträgt 37 Tage und die Entfernung 8577 Seemeilen. Er denkt, daß dies doch wohl zu schaffen sein müßte und willigt ein. Die Zeitstrafe beträgt pro Tag 65.000 Dollar, also muß schon volle Geschwindigkeit



gefahren werden, um sicher zu gehen. Der nächste Reeder ist Reeder 1, der in Karachi ablegen muß. Da ihm noch Geld geblieben ist, möchte er mit Schlepperhilfe ablegen, muß jedoch leider zur Kenntnis nehmen, daß gerade die Schlepperkapitäne streiken und er doch zur Handsteuerung greifen muß. Zähneknirschend willigt er ein. Ohne Probleme kann er auslaufen. Die Reise nach Piräus würde bei Höchstgeschwindigkeit nur 8 Tage dauern, und da kein Termingeschäft vorliegt, wählt er eine langsame Fahrt mit nur 10 Knoten Geschwindigkeit (damit ist er 14 Tage unterwegs). Reeder 2 wird aufgefordert, sein zweites Schiff in Rotterdam auslaufen zu lassen. Er entscheidet sich für die Schlepperhilfe und hat Glück, daß die Kapitäne diesmal nicht streiken. Sein Zielhafen ist Tokio, und er fährt keine Terminfracht, also kann er es auch etwas langsamer angehen lassen, um so zu hohe Spritkosten zu vermeiden. Mit 12 Knoten von maximal 15 Knoten tritt er die Reise an, welche nach Plan rund 40 Tage dauern wird. Der nächste ist Reeder 3 mit seinem ersten Schiff beim Auslaufen in New York. Die Schlepperhilfe klappt, und er wählt eine Reisegeschwindigkeit von 10 Knoten nach Jebel Dhanna. auch das zweite Schiff fährt mit dieser Geschwindigkeit, nur die dritte Tour, eine Terminfracht, wird mit Höchstgeschwindigkeit abgewickelt. Dann tritt wieder Reeder 2 mit seinem zweiten Schiff auf den Plan und muß in Rotterdam ablegen. Jetzt streiken mal wieder die Schlepperkapitäne, und er muß zur schwierigsten Handsteuerung greife. Diese entpuppt sich als wirklich sehr haarig, da er aus sehr beengter Position den Frachter heil herausmanövrieren muß. Dennoch schafft er es ohne Schaden. Seine Fracht nach Kalkutta ist auch ohne festen Termin, so daß auch er ein wenig die Geschwindigkeit drosselt (10 von 15 Knoten, anstelle von 67 t nur noch 20 t Treibstoff, aber anstelle von 23 Tagen nun 35 Tage Fahrt). Jetzt sind also alle Reeder fertig und alle Schiffe unterwegs. Der nächste Zwischenfall ereignet sich bei Reeder 3, als er vom Sturm überrascht wird. Er entscheidet sich, bei Windstärke 8 durchzufahren und hat im Gegensatz zu Reeder 4 mit allen Schiffen Glück. Als Erster ist Reeder 4 am Zielhafen angelangt und muß nun wieder per Handsteuerung anlegen. Bedingt durch seine knappe finanzielle Situation gibt er sich besonders viel Mühe und schafft es auch ohne Komplikationen. Die nächste Meldung erreicht Reeder 1, mit dem Hinweis, daß er auf seiner Route den Suezkanal durchfahren muß und dieses ihn 70.000 Dollar kostet (wenn man bedenkt, daß das Programm mit aktuellen Zahlen arbeitet, kann man sich vorstellen, was Israel hier für Geld macht.) Reeder 4 hat mittlerweile seinen Frachter entladen und hat die Summe von rund 300.000 Dollar kassiert. Durch den Sturm ist sein Schiff allerdings beim Gesamtzustand entsprechend zurückgefallen, und nach der Reparatur und dem Betanken von nur 25% des Tankvolumens (die Treibstoffpreise liegen bei über 140 Dollar/t) ist er wieder bei Null angelangt. Nun nimmt er eine Hypothek von 1,7 Millionen Dollar auf. Er entscheidet sich bei der nächsten Fracht für NE-Metalle nach Dar-es-Salam zum Preis von rund 330.000 Dollar. Reeder 2 muß auch die Gebühr von 70.000 Dollar zur Suezkanaldurchfahrt bezahlen - dies wird zwischendurch eingeblendet. Anschließend kann Reeder 4 mit Schlepperhilfe in Sydney ablegen. Er wählt auch hier die günstigste Geschwindigkeit für den geringsten Spritverbrauch und eine angemessene Reisedauer. Aufregend wird es plötzlich, als Reeder 1 mitgeteilt bekommt,



daß ein fremdes Schiff seinen Kurs kreuzt und er schnell eine Kurskorrektur durchführen muß, um einer Kollision zu entgehen. Doch er behält einen klaren Kopf und schafft dies ohne Probleme. Reeder 3 muß nun für alle drei Schiffe die Kanalgebühr an Israel entrichten und ist so schnell 210.000 Dollar wieder los. Reeder 1 ist der nächste, der den Zielhafen erreicht und in Piräus (mit Schlepperhilfe) anlegen kann. Jetzt entschließe ich mich an dieser Stelle, das Spiel eine Weile ohne Kommentar weiterlaufen zu lassen und erst nach Ablauf der Spielzeit das Resumee zu ziehen. Hier noch einige besondere Vorkommnisse bis zu diesem Zeitpunkt, die Einfluß auf den Spielverlauf hatten: Reeder 1 wurde auf dem Weg nach Basrah, einem bekannten Krisengebiet, angegriffen und erleidet Schaden an seinem Schiff von rund 10%. Der Zoll hat das Schmuggelgeschäft von Reeder 2 entdeckt, und dieser zahlt 200.000 Dollar Strafe. Reeder 2 wird mit einem Riff konfrontiert und erleidet einen Schaden am Schiff. Sein Gesamtzustand beträgt danach nur noch 47% , und er muß für das Freischleppen 300.000 Dollar bezahlen. Reeder 1 läßt sich auf ein Schmuggelgeschäft in Basrah ein und kassiert dafür 1 Million Dollar. Reeder 1 baut einen Unfall beim Auslaufen und dies verursacht einen Schaden von 12% und Schlepperkosten von 56.000 Dollar. Reeder 2 verliert sein Schiff, welches zuvor aufs Riff gelaufen war. Es sinkt und ist somit verloren. Reeder 1 wird mitgeteilt, daß er lange nicht mehr im Büro war und eine Summe von 43.000 Dollar veruntreut worden ist. Reeder 2 geschah das gleiche Mißgeschick, nur mußte er gleich 133.000 Dollar einbüßen. Das Schmuggelgeschäft von Reeder 1 ist aufgeflogen. Sein Schiff wird an die Kette gelegt. Reeder 3 ist auch überführt worden, und er muß für ein Schmuggelgeschäft 200.000 Dollar zahlen. Reeder 3 baut einen Unfall beim Auslaufen, und muß 200.000 Dollar

Schlepperkosten und einen Schaden von 15% hinnehmen. Reeder 3 rammt eine Rettungsinsel und ist nicht in der Lage, Schiffbrüchige zu bergen. Reeder 1 muß 14 Tage auf sein Schiff verzichten, nachdem es von der Polizei nach Entdeckung eines Schmuggelgeschäftes an die Kette gelegt worden war. Zusätzlich zahlt er 100.000 Dollar Strafe. Reeder 4 zahlt 340.000 Dollar Strafe für Zeitüberschreitung bei einer Terminfracht (dennoch verbleiben ihm rund 700.000 Dollar für diese Fahrt). Reeder 1 hatte Pech beim Durchfahren eines Krisengebietes. Sein Schiff wurde mit 10% beschädigt (es wurde angegriffen). Reeder 2 war lange nicht mehr im Büro und ihm fehlen jetzt 135.000 Dollar. Reeder 1 geht im Irak wieder ein Risiko mit 50 Kisten getarnter Waffen ein, erhält dafür aber 1 Million Dollar. Reeder 4 rammt eine Rettungsinsel und kann die Schiffbrüchigen nicht bergen. Reeder 3 wird des Schmuggels verdächtigt und zahlt Schmiergeld in Höhe von 50.000 Dollar. Daraufhin ist sein Schiff wieder frei.

Nach insgesamt 2 Stunden Spielzeit wurden die Vorgänge auf den Weltmeeren gestoppt, und es erfolgte die große Endwertung. Der Reihe nach lag folgendes Ergebnis vor:

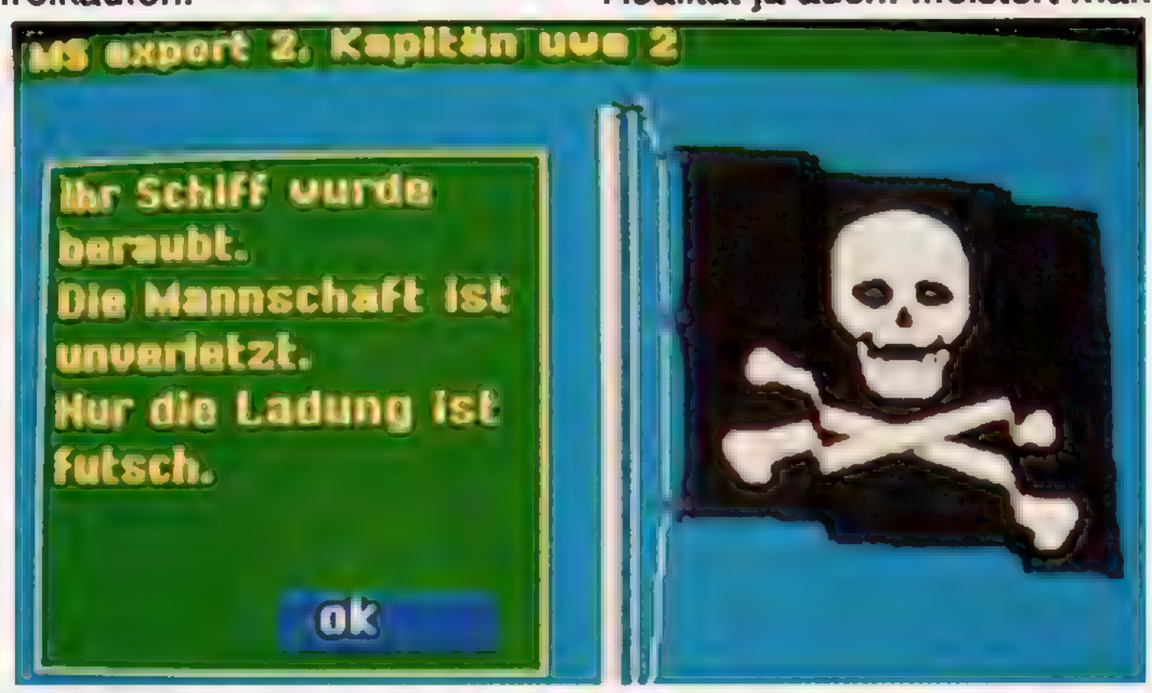
Reeder 1: Wert der Schiffe: 2,27 Millionen, aufgenommene Hypotheken: 2 Millionen, aufgenommene Kredite: 0, Barvermögen: 1,54 Millionen, Vermögen insgesamt: 1,82 Millionen.

Reeder 2: Wert der Schiffe: 1,04 Millionen, aufgenommene Hypotheken: 0, Barvermögen: 1,68 Millionen, Vermögen insgesamt: 2,71 Millionen.

Reeder 3: Wert der Schiffe: 2,41 Millionen, augenommene Hypothek: 0, aufgenommene Kredite: 0, Barvermögen: 472.000 Dollar, Vermögen insgesamt: 2,88 Millionen.

Reeder 4: Wert der Schiffe: 2,6 Millionen, aufgenommene Hypotheken: 1,7 Millionen, aufgenommene Kredite: 0, Barvermögen: 713.000 Dollar, Vermögen insgesamt: 1,53 Millionen.

Hieraus wird ersichtlich, daß Reeder 3 knapp gewonnen hat. Erinnern wir uns, Reeder 3 kaufte zu Beginn drei alte Schiffe für je 1 Million. Sein Ausgangshafen war New York. Er hatte Pech beim Schmuggeln, wurde einmal überführt und mußte 200.000 Dollar Strafe zahlen. Zusätzlich hat eines seiner Schiffe beim Auslaufen einmal die Docks gerammt und erlitt dadurch einen Schaden von 15%, dadurch mußte er 200.000 Dollar Schleppgebühren zahlen. Später wurde er noch einmal beim Schmuggeln entdeckt und mußte sich für 50.000 Dollar freikaufen.

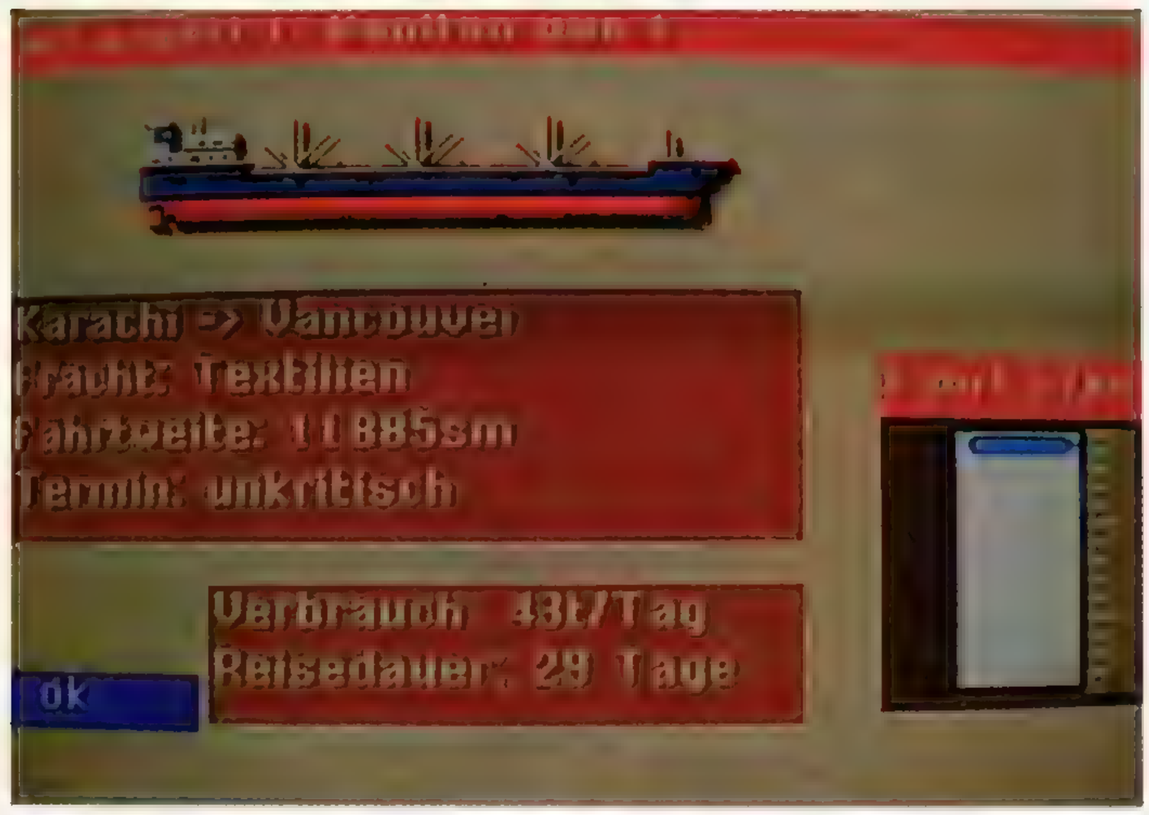


Reeder 2 kaufte zu Beginn einen 2 Millionen- und einen 1 Millionen-Frachter. Sein Ausgangshafen war Rotterdam. Er hatte Pech, als er auf ein Riff lief, dabei schweren Schaden an seinem Frachter erlitt (22%), und für das Freischleppen 300.000 Dollar bezahlen mußte. Bedenkt man, daß es sich bei dem gesunkenen Schiff auch noch um sein teuerstes handelte, wiegt dies eigentlich doppelt schwer. Durch Abwesenheit vom Büro werden ihm 133.000 Dollar geraubt und später noch einmal 135.000 Dollar aus dem gleichen Grund. Aus diesem Grund ist Reeder 2 eigentlich moralischer Sieger dieser Redereisimulation. Er hatte die größeren Verluste, die sogar nur durch Fahrlässigkeit ausgelöst wurden, und hat sich trotzdem gut gehalten. Der richtige Weg bei **PORTS OF CALL** scheint zuerst die Investition in Billigschiffen zu sein, die man jedoch immer wieder warten und aufmöbeln muß. Die 1 Million Dollar Frachter haben außerdem den Vorteil, daß sie wendiger sind und gerade in Situationen, bei denen Fingerspitzengefühl und Geschicklichkeit gefragt sind, am besten durchhalten. Übernimmt man sich zu Beginn derart wie Reeder 4, hat man später kaum eine Chance. Natürlich spielt auch das Glück bei PORTS OF CALL eine große Rolle (bedenkt man nur die Ölpreise und Reparaturkostensätze, die teilweise extrem schwanken), und so wird eben der eine Reeder öfter mit Zwischenfällen konfrontiert als der andere. Aber so ist es in der Realität ja auch. Meistert man die Probemfälle jedoch, so erhöht sich mit der Zeit auch der Statuswert des Spielers, und die Kreditwürdigkeit steigt. Bei den Heimathäfen hat sich herausgestellt, daß dies nicht von sehr großer Bedeutung für den Spielverlauf ist. Entscheidend ist eher die Planung der Reiseroute. Man sollte immer an die Kanalgebühren in Panama und Israel denken, wenn man ablegt. Diese Summen gehen sofort vom Gewinn wieder ab. Beim Ein- und Auslaufen von Hand hat man eigentlich immer genug Zeit, in Ruhe vorzugehen. Leider passieren hier doch öfter Flüchtigkeitsfehler, die in erster Linie auf ungeduldiges Verhalten zurückzuführen sind (zumindest bei mir ist dies öfter der Fall). Mit Ruhe und Übersicht meistert man diese Probleme fast alle. Was mir jedoch bislang noch nie (auch nicht bei größter Vorsicht) gelungen ist, ist das Bergen von Schiffbrüchigen von der Rettungsinsel. Ich gehe immer davon aus, daß man dazu ganz langsam an die Rettungsinsel heranfahren muß und die Leute von dort nur durch direkten Kontakt zum Schiff geborgen werden können. Doch sobald das Schiff diese Insel auch nur anhaucht, geht sie unter, und die Mission ist gescheitert. Hier weiß ich wirklich nicht weiter, diese Aufgabe ist wohl kaum zu lösen! Bei den Gewinnen, die man als Trampreeder macht, hängt es zum einen von den Gesetzen, den Bestimmungen und den Subventionen eines Landes ab. Ein anderer wichtiger Aspekt sind Angebot und Nachfrage. Im Spielverlauf kann es passieren, daß ein Reeder mit dem schnellsten Schiff (oder auch nur der schnellsten Fahrt auf dem Meer) dem anderen Mitstreitern die besten Frachten vor der Nase wegschnappt. Er ist eben immer einen Tick schneller da als die anderen. Auch ein vorsichtiger Geschäftsmann, der alles sorgfältig ausklügelt, hat seine Chancen. Hier bleibt natürlich viel dem Temperament der Mitspieler überlassen, wie es später läuft. Vielleicht ist auch hier der Mittelweg der beste Erfolg.

PORTS OF CALL ist sehr komplex und bietet eigentlich eine ganze Menge Spaß. Bedenkt man, daß die Autoren und Programmierer zwei Jahre quer durch die Welt reisten und alle wichtigen Häfen der Welt besuchten sowie nur authentisches Zahlenmaterial verwenden, ist der Reiz, im Spiel zu gewinnen, natürlich noch größer. Man kann diese Simulation sicherlich mit der rauhen Wirklichkeit auf den Ozeanen vergleichen. Abschließend noch einige Tips zu häufig vorkommenden Problemen:

1) Schiffe: Sollten immer einen Gesamtzustand von mindestens 70% aufweisen. Durch Sturm oder andere Beschädigungen auf See kann es vorkommen, daß hier Einbußen hingenommen werden müssen, die z. T. bis zu 20% und darüber ausmachen. Hat das Schiff weniger als 50% Substanz, sinkt es (wie im Spiel bei Reeder 2).

2) Treibstoff: Spritkosten schwanken teilweise extrem. Bei Preisen über 110 Dollar je Tonne sollte man - vor allem wenn man genügend Reserven im Tank hat - erst einmal abwarten, wie es am nächsten Tag oder in einem anderen Hafen aussieht. Es gibt grundsätzlich keinen Hafen, wo die Ölpreise ständig günstig sind.



3) Heimathafen: Wie der Spielverlauf gezeigt hat, ist die Wahl des Heimathafens eigentlich zweitrangig. Es kann vorkommen, daß man im Spiel kaum noch Gelegenheit findet, dorthin zurückzukehren, da woanders bessere Kurse für Frachter angeboten werden. Trotzdem neige ich dazu, Karachi, wegen seiner zentralen Lage und der Möglichkeit, sowohl den Panama- als auch den Suezkanal bei Transportfahrten ausklammern zu können, zu bevorzugen. Dennoch muß dies jeder selbst entscheiden.

4) Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit spielt im Verlauf der Simulation eine große Rolle. Man sollte bei jeder Fahrt genau überlegen, ob man die sogenannte "Schleichfahrt" oder die Höchstgeschwindigkeit wählt. Meiner Meinung nach bewährt es sich nur bei knappen Terminfahrten, die hohe Gewinne versprechen, mit Höchstgeschwindigkeit auszulaufen. Wenn man Pech hat, muß man nämlich oft eine Menge Geld ausgeben, nur um den Tank wieder zu füllen. Eine Geschwindigkeit von 10 Knoten ist normalerweise ausreichend. Abhängig ist diese Entscheidung natürlich davon, ob mehrere Reeder denselben Zielhafen haben. Wer dort zuerst ankommt, hat möglicherweise mehr Glück bei der Auswahl der Frachten. Sucht er sich das beste Geschäft aus, bleibt für den Nachzügler oft nicht mehr viel Lukratives übrig.

5) Schmuggelgeschäfte: Hin und wieder werden Ihnen schon mal dubiose Geschäfte angeboten, und Sie werden gefragt, ob sie Interesse zeigen oder nicht. Mein Tip dazu: Schauen Sie auf jeden Fall erst nach, um was es sich bei diesen Geschäften handelt. Es gibt folgende Möglichkeiten: 10.000 Dollar für einen kleinen Koffer, 50.000 Dollar für einen Schrankkoffer, 500.000 Dollar für 50 Kisten getarnter Waffen. Ich rate Ihnen eigentlich nur zu Letzterem, und auch nur dann, wenn der Preis verdoppelt wird. Das heißt, wenn Ihnen in Basrah diese 50 Kisten mit getarnten Waffen angeboten werden, lehnen sie bei 500.000 Dollar erst einmal ab. Erhöht man Ihnen den Preis auf 1 Million, so greifen Sie zu (den moralischen Aspekt natürlich ausklammern). Wie im Spiel geschildert, hatte ja Reeder 1 bei diesem Angebot bei einer Million die Schmuggelfracht angenommen. Obwohl man es entdeckt hatte und sein Schiff für rund 14 Tage an die Kette gelegt wurde und er zusätzlich noch eine Strafe von 100.000 Dollar zahlen mußte, blieb ihm unter dem Strich noch ein guter Verdienst. Dennoch, gerade beim Handel mit Basrah sollte man vorsichtig sein und auf keinem Fall mit einem Frachter dort einlaufen, der nur 60% Gesamtzusstand aufweist. Da diese Region ein akutes Kriesengebiet ist, passiert es - wie im Spiel ja auch geschehen, daß man angegriffen wird und schweren Schaden nimmt.

6) Stürme: Auf hoher See passiert es nicht selten, daß man plötzlich mit einem Unwetter konfrontiert wird. Auf dem Bildschirm wird dies durch einen Wettersimulator in Form von ständig schwankenden Zahlenfeldern dargestellt. Vor allem Australien wird oft von orkanartigen Tiefdruckzonen heimgesucht. Geraten Sie auch mal in einen Sturm, so sollten Sie, wenn Sie nicht ein kostspieliges Termingeschäft einhalten müssen und Ihr Gesamtzustand nicht mindestens 70% beträgt, besser einen Umweg in Kauf nehmen. Ab Windstärke 10 kann ich nur dazu raten, dem Unwetter auszuweichen, denn sonst ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß Ihr Frachter Schaden erleidet.

7) Status: Gelingen einem Spieler öfter schwierige Situationen, so steigt sein Statuswert schneller als der der Mitkonkurrenten. Ein hoher Statuswert bringt den Vorteil, daß in Notlagen schon mal ein Kredit aufgenommen werden kann, um aus dem Gröbsten rauszukommen. Spieler mit niedrigem Statuswert können schon eher in finanzielle Engpässe geraten, aus denen nur schwer wieder herauszukommen ist. Der Tip ist also, beim Ein- und Auslaufen per Hand zu arbeiten sowie bei Zwischenfällen auf hoher See möglichst ohne Schaden davonzukommen, um den Statuswert zu erhöhen.

8) Geographie: Bei der Wahl der Reiseroute ist nicht nur die auf dem Bildschirm angegebene Entfernung wichtig, sondern auch die geographische Zuordnung des Zielhafens auf der Weltkarte. Wer sich unnötig häufige Kanaldurchfahrten sparen will, sollte sorgfältig planen, wohin er fährt.

9) Reparaturkosten: Diese Kosten schwanken ähnlich häufig wie die Ölpreise. Bei prozentualen Kosten von über 20.000 Dollar sollte man, wenn nicht unbedingt erforderlich, von einer Instandsetzung absehen. Hier wartet man besser mal ein paar Tage im angelaufenen Hafen oder steuert ein neues Ziel mit evtl. besseren Preisen an. Es gibt keinen Hafen, der grundsätzlich preisgünstige Reparaturen anbietet.

10) Warengruppen: Nicht überall in den Häfen werden eine Vielzahl von Waren angeboten. So ist es durchaus möglich, daß z. B. in Afrika oder im Irak nur 2 Handelsgüter angeboten werden, und diese auch noch nur zu einem unterdurchschnittlichem Kurs. Selbst das Auflegen der Schiffe und ein Abwarten auf bessere Angebote bringt kaum den gewünschten Erfolg. In diesem Fall sollte man trotzdem auch für geringeres Entgeld ablegen und als Zielhafen evtl. Europa oder die USA anvisieren. Die Häfen mit dem größten Angebot sind in Zentraleuropa zu finden (vor allem Rotterdam). Jedoch auch New York, Syd-

ney und Tokio bieten ein größeres Warenangebot an. Die Frachter, mit denen in der Regel (die Ausnahme bestätigt dieselbe) die besten Geschäfte gemacht werden können, sind: Elektronik, Waffen, Chemikalien und Kunststoffprodukte.

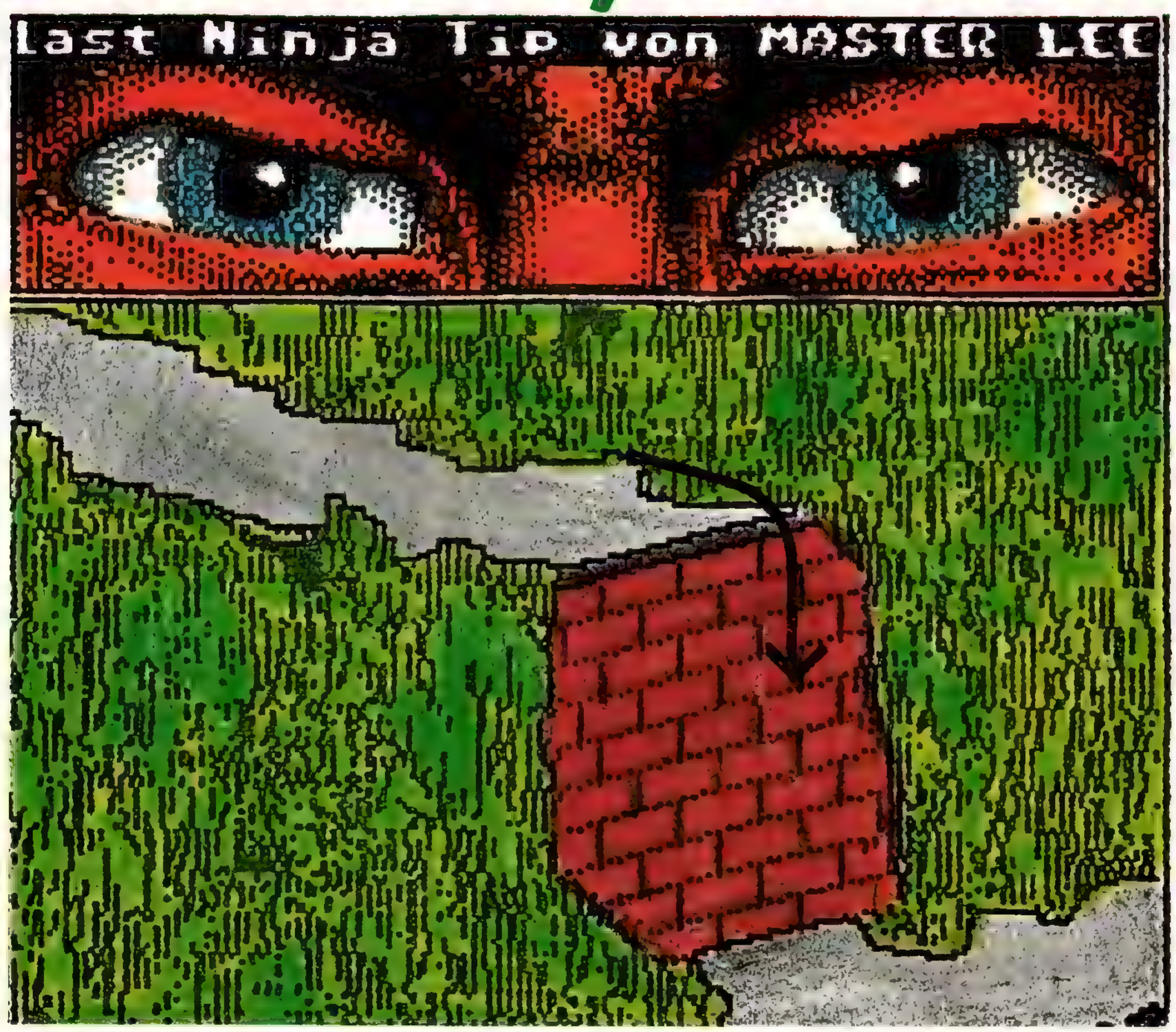
Hin und wieder lohnt es also schon, sein Schiff vor allem in den größeren Welthäfen einmal für ein paar Tage aufzulegen (sprich: außer Betrieb zu nehmen) und eben auf diese Handelsgüter zu spekulieren. Natürlich hängt alles, wie in der Realität, von Angebot und Nachfrage ab sowie von Ernten oder Streiks in den entsprechenden Ländern. Ein wenig Glück gehört natürlich auch dazu. Mitunter stellt man im Spielverlauf fest, daß eine ganz bestimmte Handelsroute eine sichere Bank ist (das heißt, daß bei Hin- und Rückfahrt immer ein lohnendes Geschäft abgewickelt werden kann). Ein Beispiel, welches

mir dazu einfällt, ist die Route Rotterdam/Kalkutta. Hier hat es oftmals gute Preise gegeben, ohne daß ein größeres Risiko bestanden hätte. Doch sollten Sie selbst herausfinden, welche Reiseroute am gewinnbringensten für Sie ist.

So, damit ist eigentlich alles Wesentliche zu PORTS OF CALL von mir gesagt worden. Nun liegt es an jedem selbst, was er aus seiner Chance, einmal als Reeder (oder besser gesagt als Trampreeder) agieren zu dürfen, macht. Ich wünsche jedoch allen immer eine Handbreit Wasser unter dem Kiel, und mögen die Winde immer günstig wehen. Viel Spaß mit einem tollen Programm!

Uwe Winkelkötter

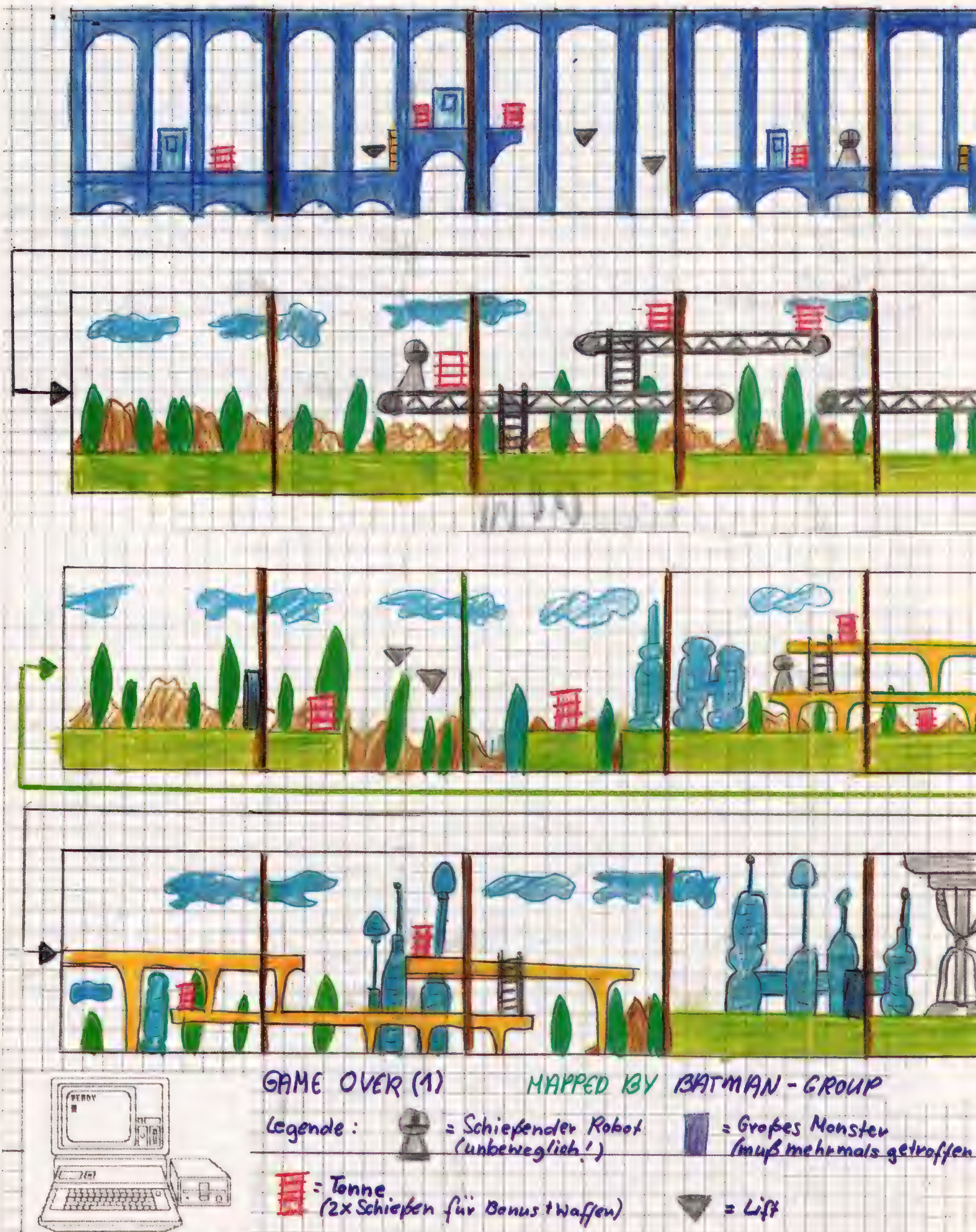
Ein toller Tip für Kletterfreunde:



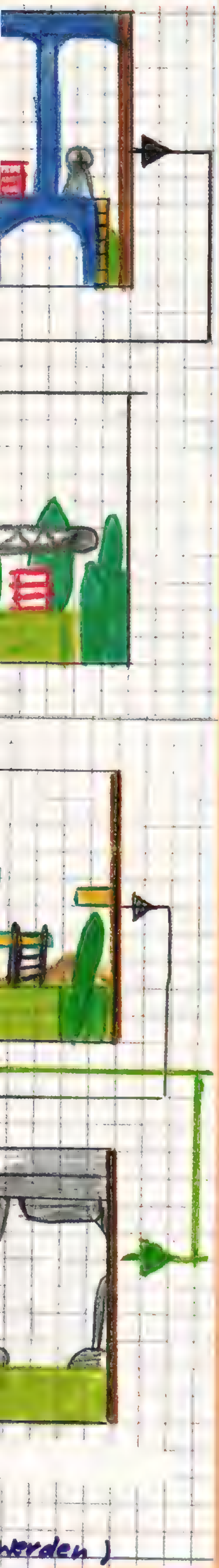
Für alle, die Schwierigkeiten mit dem Herunterklettern an dieser Mauer haben, hier der richtige Weg: Zuerst die Waffe wegstecken damit man die Hände zum Klettern frei hat, dann den Kletterhaken unter HOLDING einstellen. Jetzt den Ninja rückwärts zur Mauer drehen und ganz rechts am Rand herunterklettern. Wenn man unten angekommen ist das Wiederaufnehmen der Waffe nicht vergessen...

MASTER LEE

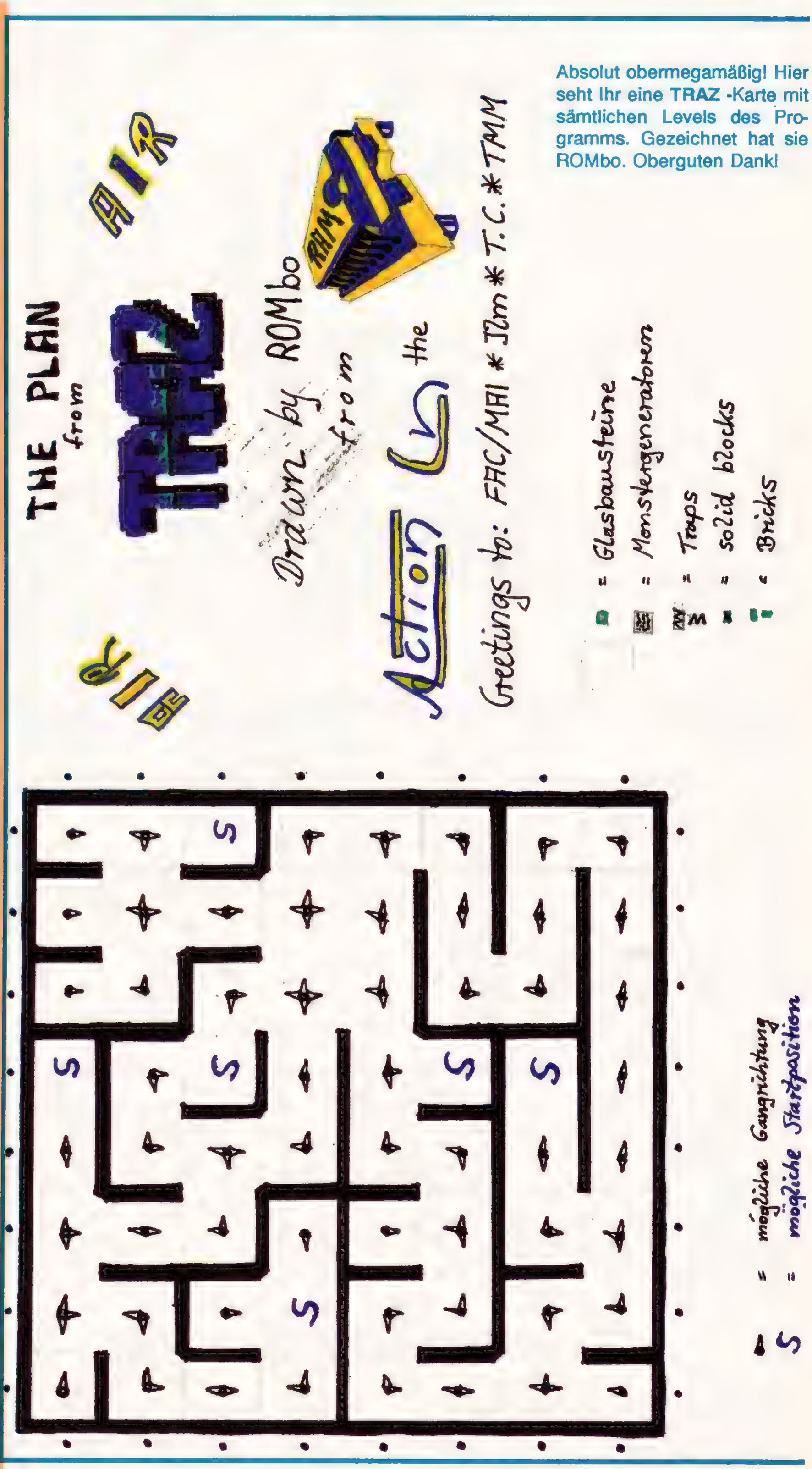
PLÄNE


GAME OVER (1)
MAPPED BY BATMAN-GROUP
Legende :
= Schießender Robot (unbeweglich!)
= Großes Monster (muß mehrmals getroffen
= Tonne (2x Schießen für Bonus+Waffen)
= Lift

GAME OVER



Von BGC haben wir auch die **GAME OVER**-Karte. Die Pfeile stellen die Verbindungen zwischen den einzelnen Levels dar.



Absolut obermegamäßig! Hier seht Ihr eine **TRAZ**-Karte mit sämtlichen Levels des Programms. Gezeichnet hat sie ROMbo. Oberguten Dank!

ACE

TRAZ - VON ANFANG BIS ENDE

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

C-64

3 Musketeers		D. 39.90
720 Degrees	C. 25.90	D. 35.90
Airborne Ranger	C. 39.90	D. 49.90
Altern. Worldg.	C. 29.90	D. 39.90
Apollo 18	C. 35.90	D. 49.90
Ark. Rev. o. Doh	C. 29.90	D. 39.90
Asterix im Morgenland		D. 49.90
B24	C. 39.90	D. 49.90
Bad Cat	C. 29.90	D. 39.90
Bangkok Knight	C. 29.90	D. 39.90
Bards Tale I		D. 49.90
Bards Tale II		D. 49.90
Basil the Mouse	C. 25.90	D. 35.90
Basketmaster	C. 29.90	D. 39.90
Bedlam	C. 29.90	D. 35.90
Bismarck	C. 29.90	D. 39.90
Black Lamp	C. 29.90	D. 49.90
Blueberry		D. 49.90
Bobsleigh		D. 35.90
Bubble Bobble		D. 35.90
Buggy Boy	C. 29.90	D. 39.90
Captain America	C. 25.90	D. 29.90
Champ. Sprint	C. 29.90	D. 39.90
Chessmast. 2000	C. 35.90	D. 49.90
C. Yaeger's AFT	C. 39.90	D. 49.90
Clever & Smart	C. 29.90	D. 39.90
Combat School	C. 25.90	D. 39.90
Deflector	C. 29.90	D. 39.90
Demon Stalker	C. 29.90	D. 39.90
Destructo	C. 9.90	
Diablo	C. 19.90	D. 35.90
Driller	C. 39.90	D. 49.90
Earth Orbit Station		D. 59.90
Elite Collection	C. 49.90	D. 59.90
Enlightenment	C. 25.90	D. 35.90
Exaliba & Big Mac		D. 19.90
Fields of Fire		D. 39.90
Flunky	C. 29.90	D. 39.90
4 Smash Hits	C. 29.90	D. 49.90
Garfield	C. 29.90	D. 49.90
Gauntlet II	C. 29.90	D. 39.90
Giana Sisters	C. 29.90	D. 39.90
Gryzor	C. 29.90	D. 39.90
Hunter Patrol & Ad Inf.		D. 19.90
Hysteria	C. 25.90	D. 35.90
Ice Palace 6 Hopto		D. 19.90
Ikari Warrior	C. 29.90	D. 39.90
Impact	C. 29.90	D. 39.90
In 80 Tagen u.d. Welt		D. 39.90
Int. Karate +	C. 25.90	D. 35.90
Jinxter		D. 59.90
Kane & Human Race		D. 19.90
Knight Games II		D. 19.90
Knight Orc		D. 35.90
Kung-Fu-Master		D. 39.90
Legancy o.t. Ancients		D. 59.90
Lucky Luke Nitroglyc.		D. 49.90
Lurking Horror		D. 79.90
Maniac Mansion		D. 39.90
Mask		D. 39.90
Miniputt	C. 35.90	D. 49.90
Morpheus	C. 39.90	D. 49.90
Motos	C.9.90	
Nato Commander		D. 39.90
Nebulus	C. 25.90	D. 35.90
Octapolis	C. 29.90	D. 39.90
One man & Nonterr.		D. 19.90
Outrun dt.	C. 25.90	D. 35.90
Pegasus Bridge		D. 49.90
Phantom & Hektik		D. 19.90
Platoon	C. 29.90	D. 39.90
Power at Sea		D. 39.90
Predator	C. 29.90	D. 39.90
Proj. St. Fight.	C. 39.90	D. 49.90
Quedex	C. 29.90	D. 39.90
Rastan	C. 25.90	D. 35.90
Red October	C. 39.90	D. 49.90
Rock'n Wrestle		D. 39.90
Rolling Thunder	C. 29.90	D. 35.90
Rygar	C. 25.90	D. 35.90
Shiloh		D. 39.90
Sh.'em Up C.Kit	C. 49.90	D. 59.90
Sidewize	C. 25.90	D. 35.90
Skate or die	C. 29.90	D. 49.90
Solid Gold	C. 29.90	D. 39.90
Starfox	C. 29.90	D. 39.90
Star Wars	C. 25.90	D. 35.90
Str. Basketb.	C. 29.90	D. 39.90
Sub Battle Sim.		D. 39.90
Summerg. I/Imposs.Miss.		D. 19.90
Summergames I/Pitstop		D. 19.90
Supersprint	C. 29.90	D. 39.90
Superstar Icehockey		D. 39.90
Task III	C. 29.90	D. 39.90
Terramex	C. 29.90	D. 39.90
Testdrive	C. 35.90	D. 39.90
Tetris		D. 49.90
The Train	C. 29.90	D. 39.90
To be on Top	C. 29.90	D. 39.90
Track and Field	C. 25.90	D. 35.90
Trantor	C. 25.90	D. 29.90
Traz	C. 29.90	D. 39.90
Trivial Pursuit	C. 29.90	
Verbentrainer		D. 49.90
Vokabeltrainer		D. 49.90
Volleyball Sim.	C. 29.90	D. 39.90
War i. t. South Pacific		D. 59.90
Western Games	C. 29.90	D. 39.90
Winter Ol. '88	C. 29.90	D. 39.90
World Tour Golf		D. 39.90
Yogi Bear	C. 25.90	D. 39.90

Spectrum +3

Multiface 3	169.90	HiSoft C-Compiler	79.90
+3-Hits	29.90	HiSoft Devpac	69.90
A.C.E. II	39.90	Live Ammo	49.90
+3 Arcade-Hits	35.90	Magnificent 7	59.90
California Games	39.90	Matchday II	49.90
Colossus Chess 4.0	49.90	Renegade	49.90
Combat School	49.90	Solid Gold	49.90
Driller	59.90	+3 Sports Hits	35.90
Eye	49.90	Starglider	49.90
Football Manager	35.90	Starwars	49.90
Game Set Match	59.90	Tasword Plus 3	59.90
Gauntlet	39.90	The Pawn	49.90
Gunship	49.90	Thundercats	49.90
		Tomahawk	39.90
		World Class Ldb.	39.90

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm das in Ihren Computer geladen wurde; - kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K & 128K 169.90
MULTIFACE TWO für Schneider 464,664,6128 169.90

In letzter Minute

Imp. Mission II C-64 Cass. 29.90 D. 39.90 Schn. Cass. 29.90 D. 39.90 Atari ST D. 59.90
Infiltrator II C-64 Cass. 29.90 D. 39.90 Outrun Atari ST D. 59.90
Obliterator Amiga 69.90 Atari ST 69.90
Flintstones Amiga 59.90 Atari ST 59.90

PUBLIC-DOMAIN IBM-PC

Wir haben über 1300 Disketten mit weit mehr als 5000 Programmen, die wir ab DM 5,-weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 6 (sechs) Disketten, die Sie gegen DM 12,- + Porto bei uns anfordern können.

ST-Titel

10th Frame	39.90	ECO	49.90	Microleague Wrestling	69.90	Space Quest	69.90
221B Bakerstreet	79.90	Electronic Pool	39.90	Mind Shadow	69.90	Space Quest 2	59.90
3-D Galax dt.	49.90	Enduro Racer	49.90	Missing one Droid	29.90	Space Station	69.90
Addictaball dt.	49.90	Extensor dt.	49.90	Moebius	69.90	Spiderman	39.90
Adv. Art Studio	69.90	Fahrenheit 451	59.90	Mortville Manor dt.	69.90	Sprite Constr. Kit	39.90
Airball dt.	69.90	Flight Simulator 2	129.90	Mudpies	59.90	Spy versus Spy	59.90
Airball Constr. Kit	49.90	Flipside	49.90	Nine Princes in Amber	59.90	Starglider	69.90
Altair dt.	59.90	Gato	79.90	OGRE	69.90	Star Treck	59.90
Alternative	79.90	Gauntlet dt.	59.90	Outcats	29.90	Star Wars	49.90
Amazon	59.90	Giana Sisters	59.90	Paintworks	89.90	Strip Poker	39.90
Animator	79.90	Gnome Ranger	49.90	PC Ditto	199.90	Sub Battle	59.90
Annalen der Römer dt.	69.90	Golden Path	49.90	Perfect Match	39.90	Supercycle	39.90
Arena	79.90	Gunship	59.90	Perry Mason	59.90	Supersprint	39.90
Arkanoid dt.	39.90	Hacker I	69.90	Phantasie dt.	39.90	Swooper dt.	49.90
Art Director	149.90	Hacker II	69.90	Phoenix	49.90	Tag Team Wrestling	59.90
Artscribe	69.90	HEX	39.90	Pinball Factory	39.90	Taipan dt.	49.90
Asterix im Morgenland	59.90	Hollywood Hijinx	89.90	Pink Panther	59.90	Tanglewood	59.90
Auto Duel	59.90	Hollywood Poker dt.	39.90	Pirates o.t. Barb. Coast	39.90	Temple of Apshai Tril.	39.90
Backlash dt.	59.90	Ikari Warriors	49.90	Pool	29.90	Tempus	69.90
Bad Cat	59.90	Impact dt.	39.90	Powerplay	59.90	Terramex	59.90
Barbarian	69.90	In 80 Tagen u.d. Welt	59.90	Predator	59.90	Terrorpods	69.90
Barde Tale I dt.	89.90	Indiana Jones	49.90	Pro Fortran 77	399.00	Testdrive	79.90
Beyond Zork	79.90	International Karate	59.90	Pro Pascal	399.00	Tetris	59.90
Black Cauldron	119.90	Jinxter	59.90	Pro Sprite Designer	119.90	The Gambler	39.90
Blueberry	59.90	Jupiter Probe dt.	39.90	Psion Chess dt.	69.90	The Guild of Thieves	69.90
Boulderdash Constr. Kit	69.90	Kaiser	129.90	QBall dt.	59.90	The Music Studio	99.90
Brian Cl. Footballfort.	79.90	Karate dt.	49.90	RAM-Disc-Spooler	39.90	The Pawn	69.90
Bubble Bobble	49.90	Karate Kid 2	59.90	Rampage	39.90	Time-Bandit	59.90
Bubble Ghost	49.90	Karate Master dt.	39.90	Rana Rama dt.	49.90	T.N.T.	59.90
Catch 23	69.90	Karting Grand Prix	29.90	Red October	59.90	Tracker	69.90
Chamonix Challenge	59.90	Knight Orc	59.90	Replay	179.90	Trailblazer	39.90
Championship Wrestlimg	39.90	L'Affaire	49.90	Rings of Zilfin	59.90	Trash Heap	49.90
Chessmaster 2000	99.90	Lands of Havoc	59.90	Roadrunner	79.90	Trim Base	189.90
Chopper X	39.90	Las Vegas dt.	29.90	Sapiens	59.90	Trivial Pursuit Genus	59.90
Cornerman	79.90	Leaderboard	69.90	Sentinal	59.90	Two on two Basketball	69.90
Crash Garretti	59.90	Leisure Suit Larry	59.90	Shanghai	69.90	Ultima IV	69.90
Crazy Cars	59.90	Little Computer People	39.90	Shuffleboard	29.90	Univ. Mil. Simul.	69.90
Dark Castle	79.90	Lucky Luke Nitroglycerin	59.90	Shuttle 2	39.90	Utilities	129.90
Deathstrike	49.90	Mach 3	59.90	Sidewalk "Band Aid" dt.	59.90	Vampire's Empire	59.90
Deep Space	39.90	Macro-Assembler	99.90	Skull-Diggery	59.90	Vegas Gambler	59.90
Defender of the Crown	89.90	Major Motion	59.90	Sky Fighter	39.90	Vokabeltrainer	59.90
Diablo	39.90	Marble Madness dt.	79.90	Sky Rider	49.90	Western Games	59.90
Disk Help	79.90	Mercenary Compendium	39.90	Solomon's Key dt.	59.90	Winter Games	69.90
Dizzy Wizard	49.90	Metropolis	39.90	Space ACE	59.90	Wizard's Crown	69.90
Dungeon Master	79.90					Wizzball	49.90

7 Cities of Gold
Adventure Constr. Set
Archon
Archon II
Backgammon
Ball Rider
Barbarians
Bard's Tale I
Blackshadow
Brainstorm
Bratacass
Br. C. Football Fortunes
C-64-Emulator
Challenger
Chessmaster 2000
Crazy Cars
Cruncher Factory
Deep Space
Defender of the Crown
Déja Vu
Destroyer
Diablo
Drum Studio
Enchanter
Feud dt.
Firepower
Flightsimulator II
Garrison
Garrison II
Giana Sisters
Gizmoz
Gnome Ranger
Grand Slam Tennis
Hacker
Hardball
Hollywood Hijinx
Hollywood Poker
Impact

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 /28 82 86

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 /28 82 86

IBM und Kompatible

PC Joystick	39.90
3-D Helikopter	39.90
Ability (engl.)	298.00
Ability Plus (deutsch)	399.00
Ancient Art of War	79.90
Archon	59.90
Arkanoid	59.90
Art-Studio	79.90
Artic Fox	69.90
Ballyhoo	89.90
Blackjack	39.90
Borrowed Time	59.90
Boulderdash 2	29.90
Breakers	79.90
221B Baker Street	69.90
Brimstone	79.90
Bureaucrazy	69.90
Chamionship Golf	79.90
Chessmaster 2000	79.90
Conflict in Vietnam	59.90
Crusade in Europe	69.90
Cyrus II Chess	69.90
Dambusters	69.90
Decision in Desert	69.90
Defender of the Crown	69.90
Destroyer	69.90
Eden Blues	59.90
Fahrenheit 451	59.90
Five a Side Soccer	39.90
Flightsimulator	129.90
Fortune Teller	49.90
Gato	79.90
GFL Champions Footb.	59.90
Gunship	69.90
Hacker II	89.90
Hellcat Ace	59.90
Hunt for Red October	59.90
Hitchhiker's Guide	69.90
Hollywood Hijinx	89.90
Icon Quest for the Ring	49.90
Impact	39.90
Indoor Sports	59.90
Infiltrator	69.90
Jewels of Darkness	59.90
Kampfgruppe	99.90
Leath God. of Phobos	89.90
Leisure Suit Larry	49.90
Lunar Explorer	69.90
Macadam Bumper	59.90
Micro Trivia	59.90
Mindshadow	69.90
Mindwheel	69.90
Monte Zuma's Revenge	39.90
MS-DOS Starter Pack 2	49.90
Newsroom	109.90
Newsroom PRO	249.00
Nightmission Pinball	89.90
ORGE	69.90
Passengers on the Wind	69.90
Pit Stop II	59.90
Poker	39.90
Portal	69.90
Psi 5 Trading	59.90
Psion Chess	69.90
Roadwar 2000	69.90
Rock'n Wrestle	59.90
Saboteur II	69.90
Shanghai	59.90
Sidewalk	49.90
Silikon Dreams	59.90
Skyrunner	49.90
Solo Flight	59.90
Space Quest	59.90
Spellbreaker	89.90
Spitfire Ace	59.90
Starflight dt.	69.90
Stargilder	59.90
Strip Poker	59.90
Sub Battle Simulation	69.90
Summergames II	59.90
Super Sunday	69.90
Superstar Icehockey dt.	59.90
The Guild of Thieves	59.90
Tomahawk	59.90
Top Gun	59.90
Tracer Sanction	89.90
Two on two Basketball	69.90
Ultima 3	69.90
Wilderness	85.90
Wintergames	59.90
Witness	59.90
World Class Leaderb.	59.90
World Games	59.90
World Tour Golf	89.90
Zork I	89.90

Spectrum

180 Darts	9.90
720 Degrees	19.90
A.C.E. 2	25.90
Arkanoid Rev. of Doh	25.90
Adv. Tact. Fighter	29.90
Basketmaster	25.90
Black Lamp	29.90
Blood Valley	9.90
BMX-Simulator	9.90
BMX-Racers	25.90
California Games	29.90
Championship Sprint	29.90
Clever & Smart	25.90
Coconut Capers	25.90
Combat School	29.90
10 Computer Hits 4	39.90
Driller	49.90
Elite Collection	29.90
Eye	25.90
Flying Shark	29.90
Four Smash Hits	25.90
Garfield	25.90
GL Supersoccer	29.90
Gauntlet II	25.90
Gryzor	19.90
Hysteria	25.90
Ikari Warrior	29.90
Impact	29.90
International Karate +	19.90
Life Guard Multiface	25.90
The Living Daylights	29.90
Lucasfilm Compilation	29.90
Magnificent 7	25.90
Matchday II	9.90
Milk Race	19.90
Nebulus	25.90
Outrun	29.90
Platoon	29.90
Predator	29.90
Rampage	29.90
Rebel	29.90
Roadwars	25.90
Rolling Thunder	25.90
Sidewalk	29.90
Six Pack II (neu)	29.90
Solid Gold	29.90
Starwars	29.90
Terramex	25.90
Tetris	9.90
Think	25.90
Thundercats	25.90
Tour de Force	25.90
Trantor	25.90

SAMANTHA FOX

Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud. Poker müssen Sie schon ganz cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos - und bluffen kann Samantha auch!

Für C-64 Cass.	13.90
Für Spectrum 48K/128K	13.90
Für Schneider 464/664/6128	13.90
Für Schneider (Disk)	19.90

Schneider CPC

Ark. Rev. of Doh	C. 29.90	D. 39.90
Adv. Tact. Fighter	C. 29.90	D. 39.90
Bedlam	C. 29.90	D. 39.90
Bobsleigh	C. 25.90	
Bubble Bobble	C. 29.90	D. 39.90
Califor. Games	C. 29.90	D. 39.90
Crazy Cars	C. 29.90	D. 39.90
Driller	C. 39.90	D. 49.90
Fire Zone	C. 39.90	D. 49.90
Flunky	C. 25.90	D. 35.90
Flying Shark	C. 29.90	D. 39.90
Game Over	C. 25.90	D. 35.90
Gauntlet II	C. 29.90	D. 39.90
Gryzor		D. 39.90
Inside Outing 3D	C. 25.90	D. 35.90
Jagd a. Roter O.	C. 49.90	D. 59.90
Laser Basic dt.	C. 29.90	D. 39.90
Masters o.t. U.	C. 29.90	D. 39.90
Pegasus Bridge		D. 49.90
Pirates!		D. 59.90
Platoon	C. 29.90	D. 39.90
Predator	C. 29.90	D. 39.90
The Rocky Horror Show		D. 19.90
Rolling Thunder	C. 29.90	D. 39.90
Rygar	C. 29.90	D. 39.90
Six-Pack II (neu)	C. 29.90	D. 39.90
Slapfight		D. 39.90
Space Ace	C. 29.90	D. 39.90
Starwars	C. 25.90	D. 39.90
Terramex	C. 29.90	D. 39.90
Tetris	C. 29.90	D. 39.90
Tour de Force	C. 29.90	D. 39.90
Volleyball Sim.	C. 29.90	D. 39.90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vokasse mit Scheck DM 2,50
bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung

Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht!

Amiga

89.90	In 80 Tagen u. d. Welt	59.90	Rocky	29.90
89.90	Indoor Sports I	79.90	Shadow Gate	69.90
89.90	Infidel	89.90	Shell	129.90
89.90	Insanity Fight	59.90	Shooting Star	29.90
29.90	Jinxter	59.90	Sinbad	79.90
49.90	Jump Jet	39.90	Space Battle	29.90
59.90	Karate	59.90	Space Fight	29.90
79.90	Kikstart 2	29.90	Space Quest	69.90
59.90	Knight Orc	59.90	Spellbreaker	89.90
29.90	Kwasimodo	29.90	Starglider	69.90
39.90	Leaderboard	59.90	Starwars	59.90
69.90	Leaderboard Tournament	39.90	Starways	49.90
159.90	Leather God. of Phobos	89.90	Stationfall	89.90
29.90	Lurking Horror	79.90	Super Huey	59.90
79.90	MCC Assembler	159.90	Surgeon	119.90
69.90	MCC Pascal	229.90	Swooper	59.90
29.90	Mercenary Compendium	79.90	Taekwondo dt.	29.90
99.90	Mindbreaker	29.90	Tasstimes in Tonetown	39.90
79.90	Mind Forever	99.90	Temple of Apshai	69.90
89.90	Modula 2	199.90	Terramex	59.90
69.90	Moebius	69.90	Terrorpods	59.90
49.90	Mousetrap	39.90	Tetris	59.90
99.90	OGRE	69.90	The Faery Tale Adv.	119.90
89.90	Omega File	139.90	The Guild of Thieves	79.90
29.90	One-on-one Basketball	89.90	The Pawn	69.90
59.90	Othello	29.90	Timebandits	59.90
129.90	Pac Boy	29.90	Typhoon dt.	49.90
59.90	Phantasie III	59.90	Ultima III	79.90
59.90	Pink Panther	59.90	Uninvited	89.90
59.90	Planetfall	89.90	Vampire's Empire	59.90
139.90	Plutos	39.90	Viza Write	229.90
49.90	Portal	99.90	Wintergames	69.90
69.90	Ports of Call	89.90	Wishbringer	89.90
69.90	Power Pack	59.90	Witness	89.90
69.90	Quiwi dt.	49.90	World Games	69.90
89.90	Red October	59.90	XR 35	29.90
59.90	Roadwars	59.90	Zork I	89.90
39.90	Rocket Attack	29.90	Zork II	89.90

Vorsicht vor BLAU-IMPORTEN

denn da handelt es sich wohl mehr um einen Zustand als eine Farbe.
ABER:
Alle Programme die Sie bei uns kaufen sind Originale vom jeweiligen Hersteller, mit allem Drum und Dran.

King's Quest I, II, III
Grafik-Adventure im Superpack
Alle 3 Programme DM **99,90**
Für Amiga, Atari St, IBM PC

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Hiermit bestelle ich für den Computer _____
nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5.90)
☐ Vorkasse u. Scheck (+ Kosten 2.50)

_____

_____

Außerdem möchte ich ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen!

_____
Unterschrift

T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Journalisten haben's schwer...

Das Adventure ARAZOKS TOMB bewies im letzten Jahr, daß die Fa. AEGIS DEVELOPMENT nicht nur vielseitige Anwenderprogramme für den Amiga veröffentlicht, sondern hier auch erstmals ein Grafikadventure besonderer Güte anbietet. Die Atmosphäre dieses tollen Adventures ließ viele Adventure-Freaks nächtelang an der Lösung des Spiels verzweifeln. In dieser Kopfnuß möchte ich die Lösung zum Spiel erläutern.

Programm: Arazoks Tomb, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Aegis Devlpm. USA, **Muster:** Korona Soft, Siegfriedstr. 36, 4830 Gütersloh, Tel.:05241/ 26636.

Hängt jemand an einer bestimmten Stelle fest, so sollte er nur soweit lesen, bis er dort weiterkommt und anschließend evtl. auf eigene Faust weiterspielen. Dadurch bleibt der Spielspaß erhalten, und bei einem Adventure ist es ja ein besonderes Erfolgserlebnis, wenn man alle Lösungen gefunden hat.

Im Spiel beginnen Sie als Reporter (auf der Suche nach dem Geheimnis von Arazok) Ihre Mission nahe an einem Wald.

Gehen Sie zuerst einmal nach Norden. Bald gelangen Sie an ein Steinmonument, welches die Statue eines Druiden darstellt. Wählen Sie hier den Befehl "take jewel", um den Edelstein aus dem Gürtel des Magiers zu lösen. Mit der Order "put jewel into eye" bemerken Sie, daß sich vor der Statue eine Grabkammer öffnet. Mit "down" gehen Sie dort hinab. Von hier aus gehen Sie zweimal nach Norden, bis sich in der Steinwand vor Ihren Augen eine schwarze Öffnung auftut. Betreten Sie diese mit dem Befehl "enter circle". Anschließend erscheinen Sie auf einer Waldlichtung irgendwo in einer anderen Welt. Vor Ihnen wachsen Pilze, welche Sie mit dem Befehl "get Tostins" an sich nehmen. Um dem Hungergefühl vorzubeugen, essen Sie diese sofort (eat Tostins). Jetzt geht es in westlicher Richtung (die "Gold Flower" lassen wir unberücksichtigt).

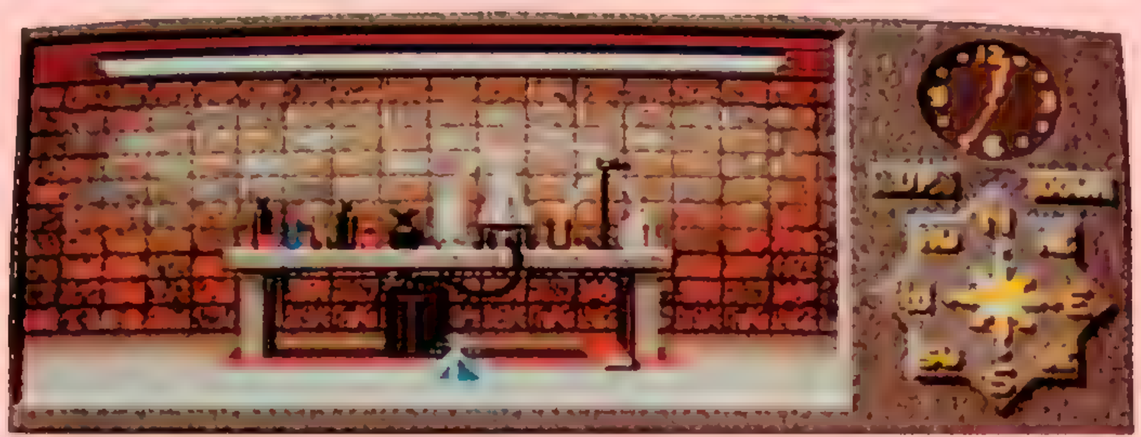
Anschließend wieder nach Westen, bis Sie an einer Wegegabelung stehen. Hier schlagen wir die Richtung nach Südwesten ein. Diesen Pfad gehen wir weiter in die gleiche Richtung (Südwest), bis wir in der "Giant Blue Hall" angelangt sind. Das "Golden Chalice" benötigen Sie nicht und gehen sofort nach Westen. Den "View Screen Chamber" brauchen wir noch nicht, und weiter geht's nach Westen. In der Halle mit der Rampe verfolgen wir den Gang nach Süden. Erreichen Sie das Labor, so benötigen Sie hier nur das Buch, welches unter dem Tisch am Boden liegt. Nehmen Sie dies an sich (get book). Notieren Sie die Begriffe "Rezrathron" und "Tnahcne", sowie "light" und "unlight". Danach ist das Buch für sie wertlos, und mit "drop book" legen Sie es wieder weg.

Jetzt geht's nach Norden, nach Westen und mit "up" die Rampe hinauf. Sie sehen eine Kettenrüstung und ein Schwert: Nehmen Sie beides auf (get mail, get sword). Vergessen Sie nicht, die Rüstung auch anzulegen (wear mail). Sonst gibt's hier oben nichts zu entdecken, und Sie gehen mit "down" wieder hinab. Von hier aus begeben Sie sich dreimal nach Osten. Dann befinden Sie sich wieder in der "Gigant Blue Hall". Weiter geht's nach Nordosten (zweimal in diese Richtung), bis Sie wieder an der Wegegabelung stehen. Jetzt laufen wir nach Nordwesten und lassen uns durch den wilden "Zud" nicht aus der Ruhe bringen. Der Befehl "kill Zud with Sword" tut sein übriges, und er flieht vor uns. Vor lauter Aufregung hat er auch noch ein kleines Beutelchen (get pouch) liegen lassen, welches Sie aufnehmen müssen.

Weiter geht's nach Nordwesten in die große Halle von Zambambe. Dort schlagen wir zweimal die nördliche Richtung ein, bis wir auch hier ein Labor finden. Hier ist es wichtig, den Trank aufzunehmen und zu konsumieren (get potion, drink potion) und anschließend die leere Flasche wieder wegzulegen (drop Potion). Benötigt wird auch die Fackel (get candle). Jetzt sprechen wir mal das Zauberwort "Rezrathron" und erfahren von einem Geist den Hinweis "you must have the pack to have the power you lack". Hiernach legen wir das Schwert wieder weg (drop sword) und gehen zurück zum "Viewscreen Room" (S/S/SE/SE/SW/SW/W). Von dort aus folgen Sie zweimal der westlichen Richtung und untersuchen einmal die Wand dieses Raums. Sie stellen fest, daß hier etwas nicht ganz so normal ist, wie es zuerst den Anschein hatte. Mit dem Befehl "push wall" gelangen Sie in einen neuen Abschnitt.

Da es hinter der Wand stockfinster ist, benutzen Sie den Hinweis aus dem Buch und sagen "Licht" (say light). Den Mantel lassen Sie liegen und gehen sofort hinab in die tiefer liegende Etage. Sind Sie dort angelangt, folgen Sie dem Gang in die südliche Richtung. Das leuchtende Prisma nehmen Sie auf (get prism) und laufen zweimal nach Westen. Dort benötigen sie die "Disk" (get disk). Danach geht's wieder zweimal zurück nach Osten und zweimal nach Süden. Im "Power Room" nehmen Sie das äußerst wichtige "Power Pack" an sich (get

pack). Anschließend begeben Sie sich nach Norden, Osten und befinden sich dann im "Computer Room". Die "Circuit Card" brauchen sie auch (get card), und stecken diese anschließend in den Schlitz des Computers (put card in slot). Durch diese Aktion erschaffen Sie sich etwas Strom, der für den weiteren Verlauf Ihrer Mission sehr wichtig ist. Mit "get all" nehmen Sie noch die "circuit card" auf und verlassen die untere Etage wieder zügig. (W/N/N/UP). Mit "push wall" gelangen Sie in den "offiziellen" Bereich zurück, und mit dem Befehl "unlight" löschen Sie wieder Ihre Fackel. Dann gehen Sie wieder ins Labor (E/S) und legen das Prisma ab (drop prism). Weiter geht's nach Norden. Jetzt öffnen Sie das Beutelchen und streuen das sich darin befindende weiße Pulver über das "Power Pack" (open pouch, put white powder on pack). Anschließend gehen Sie die Treppe hinab in den Transport Chamber. Hier finden Sie eine Fernsteuerung (get control) und betätigen anschließend den Knopf (push button). Jetzt erscheint ein Transportfahrzeug, welches Sie mit dem Befehl "enter car" betreten. Im Fahrzeug ist es dunkel, und mit (say light) machen Sie sich wieder etwas Licht. Das Fahrzeug setzt sich mit "push handle" in Gang, und nachdem es anhält, verlassen Sie es wieder (leave car). Damit Ihre Fackel nicht unnötig brennt, sagen Sie wieder "unlight" und löschen diese damit. Jetzt können Sie die Fernsteuerungen und die Fackel ablegen (drop candle, drop control) sowie hinabgehen. Jetzt geht's zweimal nach Norden und einmal nach Osten in den Computerraum. Mit "get printout" und "read printout" erfahren Sie das geheime Wort "Nepo". Werfen sie das Papier wieder fort (drop printout) und stecken Sie die "circuit card" in den vorgesehenen Computerschlitz (put card in slot). Danach erhalten Sie einen weiteren Hinweis und nehmen die Karte wieder an sich (get card). Sie verlassen den Computerraum im Westen und gehen durch die Tür nach Norden. Dort angekommen, nehmen Sie den Zauberstab (get wand) auf, verlassen auch diesen Raum sofort wieder und laufen dreimal in südlicher Richtung. Jetzt klettern Sie mit "up" die Treppe hinauf und befinden sich wieder an der Stelle, an der Sie den Transportwagen verlassen haben. Auch hier folgen Sie wieder der Treppe nach oben und erschrecken sicherlich durch das Erscheinen einer Riesenschlange. Durch die Entdeckung des Zauberstabs kann diese Ihnen jedoch nichts anhaben, denn mit dem Befehl



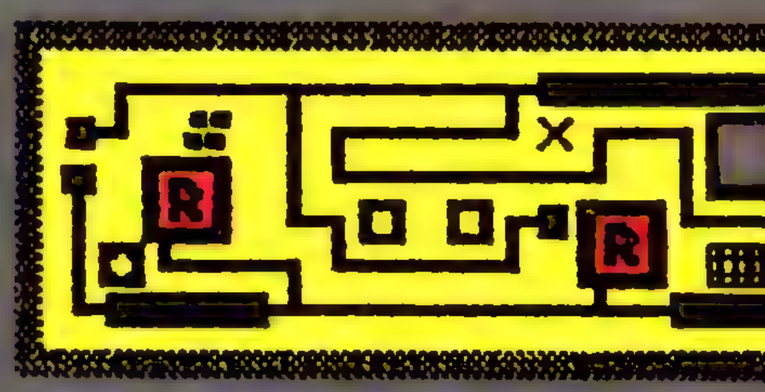
"wave wand" ist's aus mit ihr. Der Zauberstab hat nun seine Pflicht getan, und Sie legen ihn erstmal weg (drop wand). Die Schlange hinterließ beim Verschwinden eine Kiste, welche Sie jetzt aufnehmen (get box). Da diese jedoch magisch versiegelt ist, erinnern Sie sich an den Hinweis des Computers und sagen "say Nepo". Daraufhin löst sich das Kästchen in Luft auf und hinterläßt eine Statue und einen Schlüssel. Beides nehmen Sie auf und untersuchen es. Bei der Statue kommt Ihnen nun wieder der Computerhinweis in den Sinn, und Sie sagen "say Tnahcne". Jetzt erhalten Sie wieder einen neuen Hinweis, der jedoch zur Lösung unbedingt nötig ist (To make a cloak float say Eee). Die Statue können Sie nun wieder weglegen (drop Statue), und anschließend gehen Sie nach Osten und Norden. Jetzt sind Sie wieder in der Halle mit den seltsamen Türen, die Sie vorher ja nicht öffnen konnten. Mit dem Befehl "open west door with key" bereitet dies aber kein Problem mehr, und Sie kommen wieder einen Schritt weiter. Anschließend, nachdem Sie hineingegangen sind, folgen Sie der Treppe, die hinaufführt. Hier finden sie ein Gewehr und eine Vase. Mit den Befehlen "get rifle, get decanter" erhalten Sie beide Gegenstände. Da Sie seit dem Beginn Ihrer abenteuerlichen Suche noch keinen Tropfen Wasser zur Erfrischung zu sich nehmen konnten, haben Sie jetzt mit dem Befehl "drink water" dazu die Möglichkeit. Anschließend gehen Sie die Treppe wieder hinab und dann nach Osten und öffnen mit dem magischen Schlüssel auch die Osttür (open east door with key). Zu Ihrer Überraschung befinden sie sich nun in einem anderen "View Screen Chamber" und stecken die vor längerer Zeit aufgenommene Disk in den dazugehörigen Schlitz (put disk in slot). Anschließend betätigen Sie den Knopf (push button). Nun erfahren sie wieder etwas Neues, nämlich: News uptate about Arazoks attack. People are vanishing including the strangers Daphanie and her uncle. The Wizard Bozelbon created a portal to Arazoks castle, and has not been heared from since...! Ein Disk Error verhindert weitere Nachrichten. Nachdem Sie diese Nachricht vermerken und die Disk wieder mitgenommen haben, gehen Sie nun wieder nach Westen und legen den magischen Schlüssel beiseite (drop key). Von hier aus gehen Sie, der Reihenfolge S/W/Down/Down/N/W/W nach, weiter vor, bis Sie an einer Sackgasse ankommen sind, vor der "Zud der Wilde" wieder auf Sie wartet. Wehrlos sind Sie auch jetzt nicht, da Sie ja das Gewehr dabei haben. Mit dem Befehl "shoot Zud with rifle" entledigen Sie sich Ihres Widersachers. Jetzt durchsuchen Sie das tote Ende des Ganges. Sie entdecken einen "portal projector", den Sie mit dem Befehl "get projector" aufnehmen. Nun folgt wieder ein relativ langer Weg, den Sie, der Reihe nach, wie folgt zurücklegen:
E/E/S/UP/UP/E/SE/SE/SW/S-W/W. Nach der letzten Eingabe befinden Sie sich wieder im anderen "View Screen Chamber" der Nachbarstadt. Auch hier stecken Sie die Disk in den dazu vorgesehenen Schlitz (put disk in slot), und betätigen den Knopf (push button). Jetzt sehen Sie auf dem Bildschirm einen bekannten Ausschnitt der näheren Umgebung, jedoch verhindert ein "Hardware Error" weitere Informationen. Mit "get all" nehmen Sie die Disk wieder an sich und gehen anschließend nach Westen und Süden. Im Labor angelangt, legen Sie alles ab, was Sie bei sich haben (drop all). Nun nehmen Sie das Prisma (get prism) und sagen "say Bozelbon". Anschließend erscheint in der Raummitte ein schwarzes Oval, in das Sie das Prisma legen (put prism in portal). Erst jetzt betreten Sie selbst das schwarze Loch (enter portal) und befinden sich im Schloß innerhalb einer großen Arena. Hier fühlen Sie intuitiv, daß es augenblicklich zum Kampf mit einer dunklen Macht kommen muß. Ein Dämon mit nur einem Auge erscheint vor Ihnen. Nehmen Sie zuerst das Prisma auf (get prism), und stecken Sie dies ins leere Auge des Dämonen (put Prism in eye). Daraufhin kommt es zum Kampf der Magier (zwischen dem Zauberer, den Sie mit dem Wort "Rezrathron" beschwören konnten, und dem dunklen Magier, der die Tombs von Arazok beherrscht). Letztlich siegt das Gute, und nachdem sich beide Geister wieder in Luft auflösen, stehen Sie vor einer Steinliege, auf der Daphanie, eine schöne junge Dame, liegt. Mit anderen Worten: Sie haben es geschafft und sind am Ende Ihrer Suche angelangt.

Uwe Winkelkötter

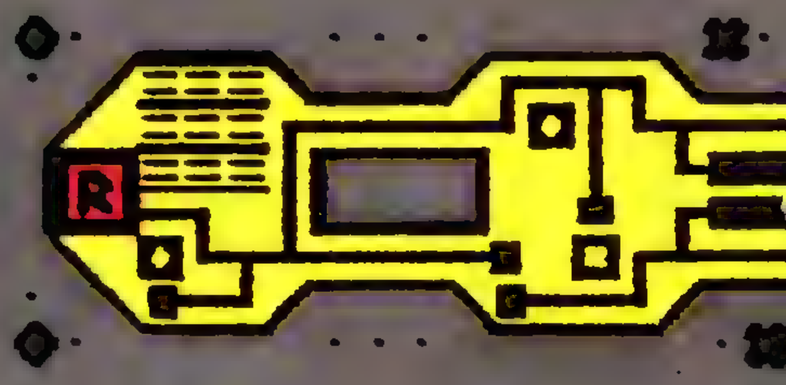
UNITRAX

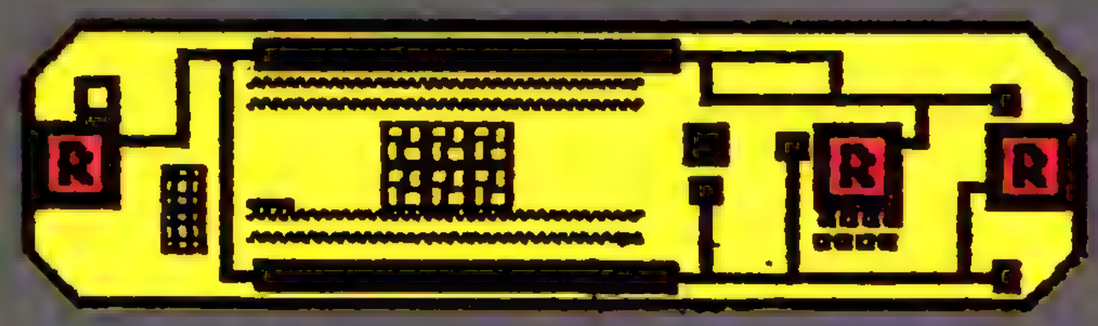
16 unterschiedliche Raumschiffe erwarten den Spieler bei **UNITRAX**. Sich auf diesen zurechtzufinden ist keine einfache Aufgabe. Deshalb diesmal die Karten aller 16 Raumschiffe (!) auf einen Blick:

STARSHIP NR. 1

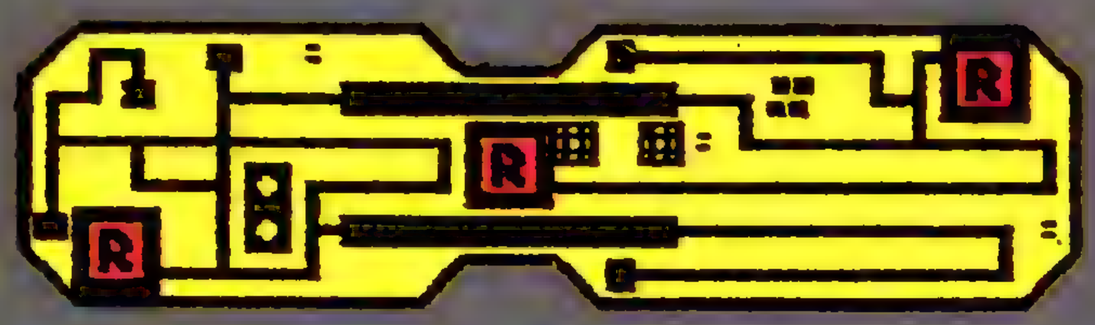


STARSHIP NR. 2

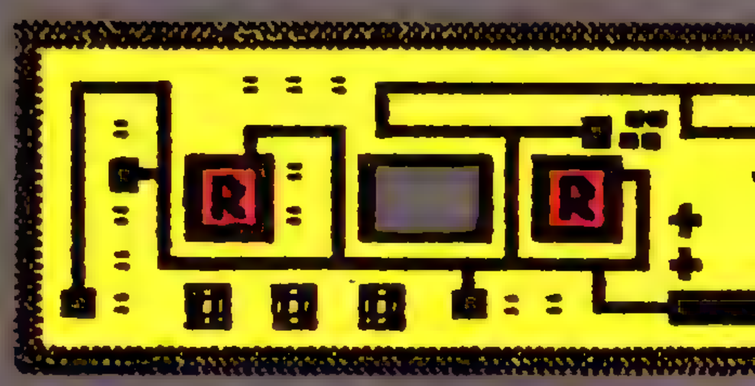


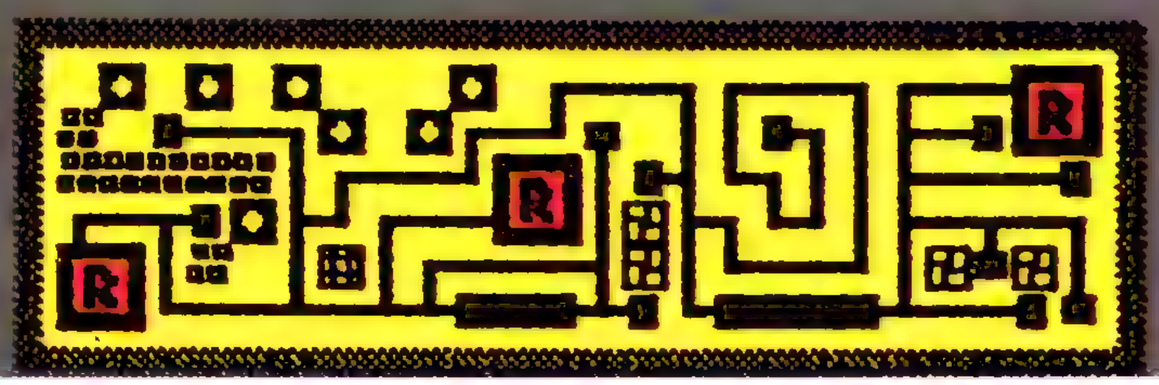


STARSHIP NR. 3

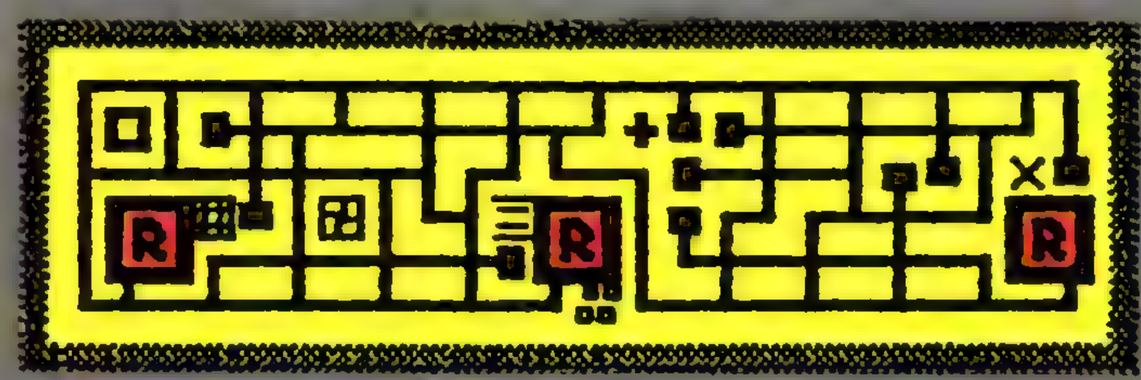


STARSHIP NR. 4

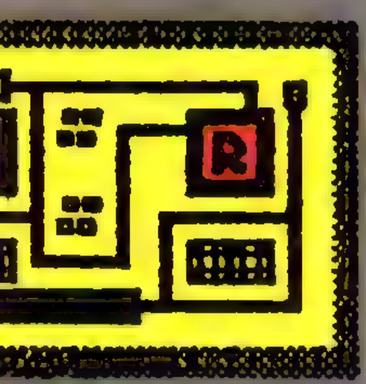




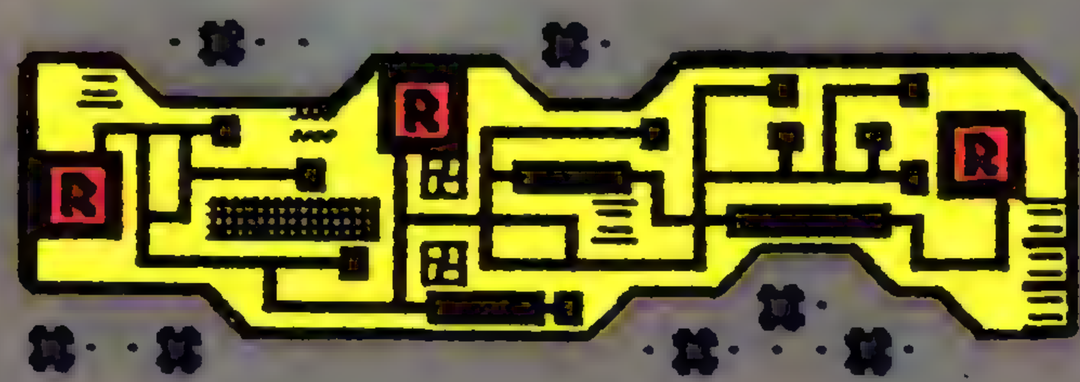
STARSHIP NR. 5



STARSHIP NR. 11

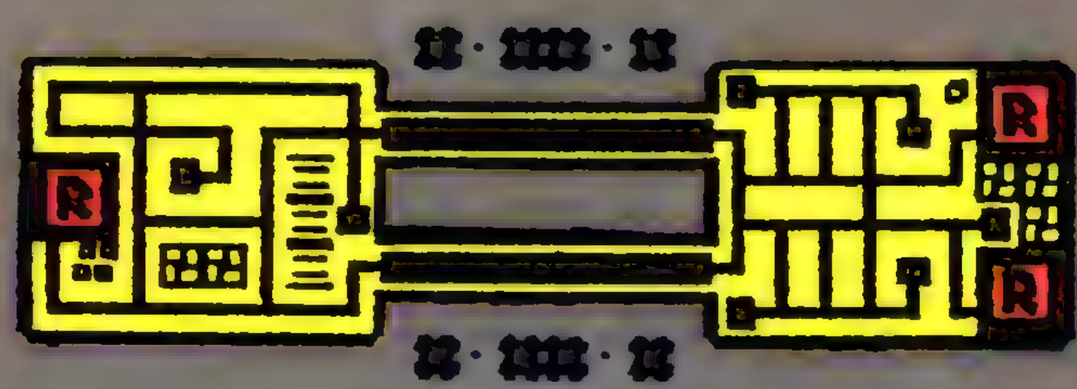


STARSHIP NR. 6



STARSHIP NR. 12

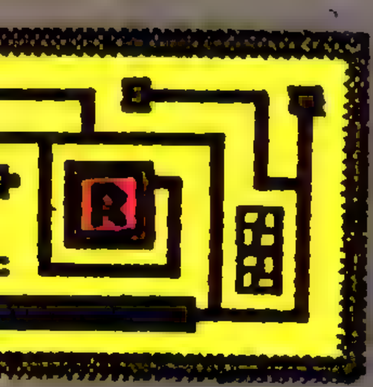
STARSHIP NR. 7



STARSHIP NR. 13

STARSHIP NR. 8

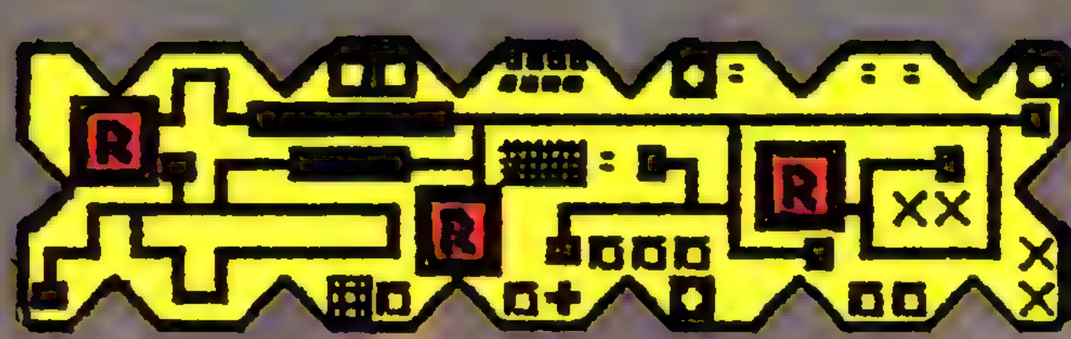
STARSHIP NR. 14



STARSHIP NR. 9

STARSHIP NR. 15

STARSHIP NR. 10



STARSHIP NR. 16

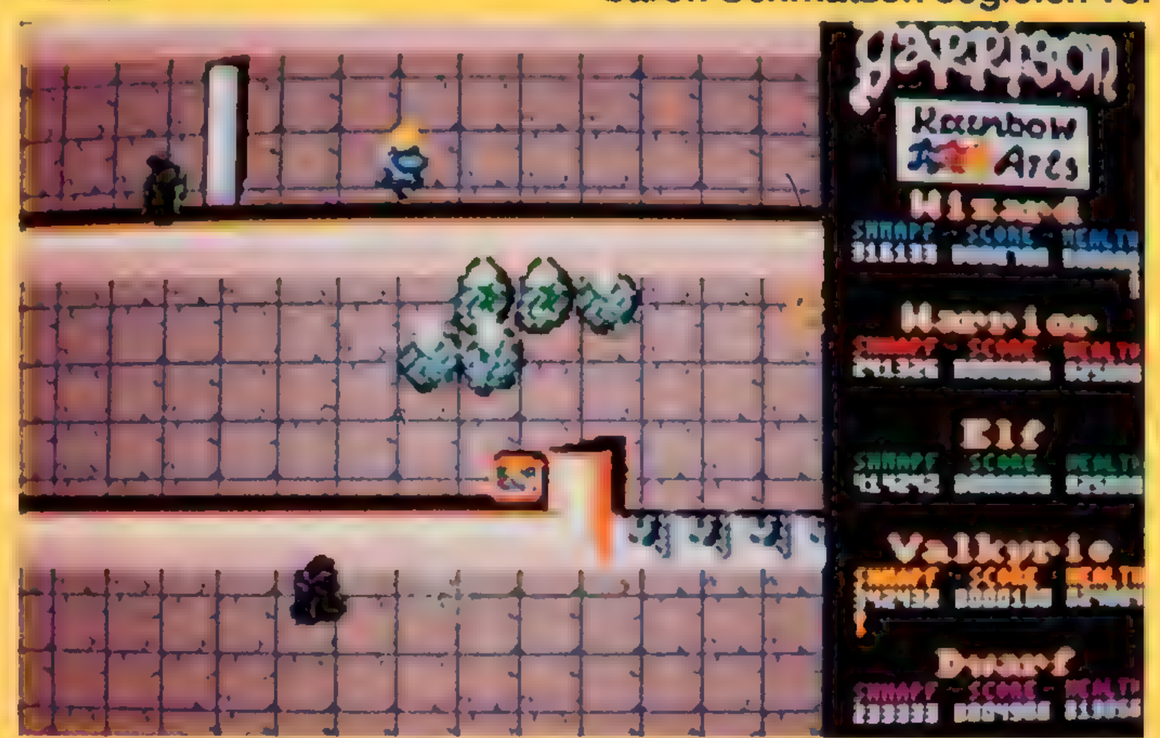
Von Elfen, Zauberern und Irrgärten

Elfe, Zauberer, viel Magie, tolle Labyrinthe und jede Menge Schätze waren das Erfolgsrezept, daß GARRISON zum Siegeszug in der Softwarebranche verhalf. Nach dem großen Erfolg, den GARRISON auf dem Amiga letztes Jahr hatte, entschloß sich Andreas Hommel, für RAINBOW ARTS eine Fortsetzung zu programmieren, welche ich nun in Form einer Kopfnuß verarbeiten möchte. Grundsätzlich hat sich am Spielprinzip nichts geändert, so daß ich darauf verzichte, hierzu noch weiter auszuholen. Bei den fünf Abenteurern sollte man jedoch folgendes berücksichtigen:

Programm: Garrison II, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** siehe Hersteller.

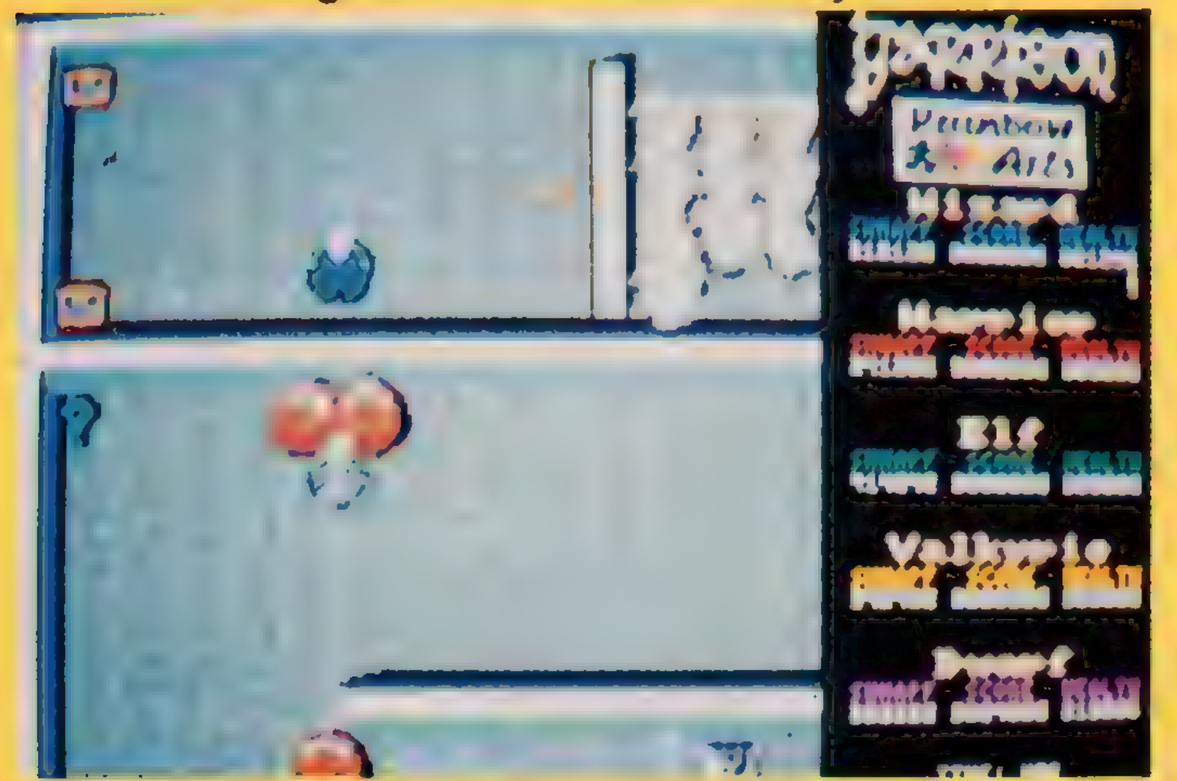
1. Elf: Höchste Geschwindigkeit bei der Fortbewegung und Schußwaffe. Gemeinsam mit der Walküre jedoch die schwächste Schußkraft.
2. Warrior: Höchste Schußkraft, und gemeinsam mit der Walküre die stärksten Nahkampfeigenschaften, jedoch die schwächste magische Begabung. Gemeinsam mit dem Zwerg das langsamste Bewegungstempo.
3. Valkyrie: Gemeinsam mit dem Kämpfer die besten Nahkampfeigenschaften. Hat die stärkste Panzerung, jedoch gemeinsam mit dem Elfen die schwächste Schußkraft.
4. Dwarf: Gemeinsam mit dem Kämpfer das langsamste Bewegungstempo, ansonsten überall durchschnittlich.
5. Wizard: Höchste magische Kraft, gemeinsam mit dem Elfen die schwächsten Nahkampfeigenschaften sowie die schlechteste Rüstung.

Nach zahlreichen Spieldurchgängen stellte ich fest, daß die Walküre am wirkungsvollsten ist (ganz schön schlagkräftig das Mädel).
Im Direktvergleich ergibt sich folgende Übersicht bei den einzelnen Fähigkeiten: Wizard: 17, Warrior: 18, Elf: 17, Valkyrie: 17, Dwarf: 17. (Die Zahlen entsprechen der Adition aller Attributpunkte wie: Geschwindigkeit, Nahkampfeigenschaften, magische Kraft, Rüstung, Schußgeschwindigkeit und Schußkraft).
Entscheidend für den Spielverlauf ist, daß man die verschiedenen Charaktere im richtigen Moment ins Spiel bringt. Man sollte also abwägen, ob evtl. ein Kämpfer oder ein Magier erfolgversprechender ist und hiernach auch bei den einzelnen Levels vorgehen. Insgesamt sind wieder 128 Level im Spiel eingebaut, welche ersteinmal bezwungen werden müssen.



Beginnen wir doch gleich mal mit Level 1:
Die Walküre befindet sich zuerst in der Nordweststrecke des Labyrinths. Ich steuere sie nun mal in die südliche Richtung und behalte das schon zu Beginn sichtbare "Exit" hinter der Ostwand im Norden im Auge. Einige "Ghosts" versammeln sich bereits hinter dieser Ostwand und warten nur darauf, der tapferen Amazone eins überzubraten. Unerschrocken, wie diese jedoch ist, macht sie sich nichts daraus und läuft zielstrebig in die südliche Richtung. Ein "Freßsack" und ein Schatzkästlein in der Südwestecke werden natürlich kassiert. Einige "Ghostgeneratoren" müssen schon daran glauben, denn diese Widerlinge stören doch nur das zügige Weiterkommen. Im Südwesten folgt eine Abbiegung nach Südosten, der die Walküre auch folgt. Ein Schlüssel vor einer breiten Durchgangsblockade sowie ein weiterer Schatz werden ebenfalls eingeheimst. Hinter der Blockade, die ich gerade mit dem Schlüssel geöffnet habe, warten wieder diese ekligen "Ghosts" (die haben wohl immer noch nicht die Nase voll!). Rücksichtslos geht meine Kämpferin gegen die Unholde vor, und es ist ein Vergnügen, wie sie diese wie Butter auseinandernimmt. Nach getaner Arbeit hat sie sich auch einen neuen "Freßsack" verdient, den sie mit einem deutlich hörbaren Schmatzen sogleich verschlingt. Auf geht's in nördliche Richtung. Ein Amulett (welche Frau kann bei Schmuck schon widerstehen?) wird natürlich gern angenommen, zumal es unbewacht in der Nordostecke liegt. Die Wirkung ist nicht schlecht, denn für den Augenblick ist die Spielfigur unsichtbar (was man am ständigen Flackern erkennt) und kann sich mühelos an einigen Ghosts vorbeischleichen. Ein Schatz in der Nordostecke sowie ein weiter westlich gelegener Schlüssel und eine magische Schriftrolle runden das Ganze noch ab. Im "Ghostgeneratorvernichten" haben wir ja schon Übung. Einige Schätze, sowie ein neuer Schlüssel und Freßsack, werden gern genommen, bevor es hinter der nächsten Wegbiegung wieder nach Norden geht. Bald erscheint auch schon das längst ersehnte "Exit", welches wir aber erst betreten, nachdem zwei weitere Schatzkisten geplündert wurden. Nach Beendigung des Level 1 folgt, wie immer bei diesem Anlaß, die Tabelle mit den fünf Abenteurern. Ich gönne der Walküre eine wohlverdiente Ruhepause und schicke den Elfen ins Getümmel. Dieser erlebt gleich zu Beginn im neuen Level eine faustdicke (im wahrsten Sinne des Wortes) Überraschung, denn zig mit Keulen bewaffnete "Guards" wollen ihm ans Leder. Er erkennt die Situation natürlich sofort und schlägt sich wacker (natürlich unter Dauerfeuer des Joysticks) nach Osten durch. Anstürmende "Guards" werden gnadenlos mit Pfeil und Bogen niedergemacht (leider gehen die vielen Angriffe natürlich nicht wirkungslos an unserem Helden vorüber), und so gut es geht, entkommt der Elf den anstürmenden Horden. In der Ostwand befindet sich eine Tür, die mit Pfeil und Bogen allmählich in ihre Bestandteile zerfällt. Da bereits einige "Querschläger", die die "Guards" verfehlen, ein kleines Loch dort hinterließen, ginge es doch mit dem Teufel zu, wenn man dies nicht auch noch vergrößern könnte. Gesagt, getan, nach weitern Treffern ist der Durchgang dann frei.
Überrascht stelle ich fest, daß hinter dem Durchgang bereits wieder eine neue (allerdings massive) Wand im Wege steht, welche wohl irgendwie umgangen werden muß. Ich steuere den Elfen nun nach Norden und entdecke in der Nordost-

Ecke eine Schriftrolle. Siegessicher wird diese magische Waffe nun angewandt (linke "Shift-Taste"), und wie durch Geisterhand verschwinden die "Guards" im Nichts. In der Südostecke findet der Elf wieder einen dieser höchst brauchbaren Schlüssel und nimmt diesen auch sofort auf. Weiter geht's nach Westen -immer dem Gang nach - und



bald erscheinen zum ersten Mal die bereits im Vorspann angekündigten "Amöben". Diese überschatten einige Guardsgeneratoren und jagen dem tapferen Elfen einen eiskalten Schauer über den Rükken. Wie sich bald herausstellt, sind diese grünen Ekel nicht besonders gut zu Fuß, und es bereitet keine großen Probleme, an ihnen vorbei ins heißersehnte "Exit" (Südwestecke) zu schlüpfen. Wieder erscheint die übliche Tabelle, und ich denke mir, es wäre nicht verkehrt, jetzt mal den "Wizard" auf die Probe zu stellen. Nach Betätigung der F1-Taste teleportiert dieser auch gleich ins dritte Level und darf sich über zwei Schätze und einen Schlüssel freuen, die sich bereits in der nordwestlich gelegenen Kammer befinden, welche der Ausgangspunkt des Levels ist. Hinter einer Blokkade im Osten lauern auch schon die ersten "Ghosts", mit denen Merlin nach dem Öffnen derselben erst mal fertig werden muß. Da unser Zauberer recht flott übers Parkett gleitet, ist er glücklicherweise in der Lage, ohne Kopf und Kragen zu riskieren, an den "Ghosts" vorbei nach Osten zu entkommen (naja, ein wenig Schwund - an Lebenskraft - ist immer dabei). Nach zielstrebiger Wanderung in östliche Gefilde merkt man bald, daß als nächste Hürde ein Labyrinth aus sich ständig verschiebenden Wänden bezwungen werden muß! Dies wäre ja noch relativ harmlos, wenn da nicht so viele mit Feuerbällen um sich werfende "Conjurer" hinter der langgestreckten Ostwand lauern würden. Tja, das wird wohl ein heißer Tanz für unseren Magier, denn von irgendwelchen Spruchrollen ist weit und breit keine Spur. Zähneknirschend findet sich der zauberkundige Recke mit seinem Schicksal ab und durchkämmt ganz langsam, aber sicher, die wendelnden Mauern in südlicher Richtung. Dabei fliegen ihm die Feuerbälle der Gegner um die Ohren! Nach Zittern und Zagen erreicht er, dennoch lebend, die nächste Passage, welche ihn nach Westen führt. Einige rote "Demos" haben das natürlich sofort erkannt und schweben ihm bereits auf halbem Weg (zum Glück bisher noch durch eine Mauer getrennt) entgegen. Unser Merlin erspäht aber bereits in der Südwestecke des Ganges ein deutliches Fragezeichen und fragt sich, ob dies nicht evtl. diese Dämonen beseitigen helfen könnte. Kurzum, es wird ausprobiert. Anstelle der erwünschten Vernichtung des Gegners tritt jedoch ein anderer Effekt ein - der Zauberer findet 2500 Goldstücke. Auch nicht schlecht, denke ich mir, zumal bereits das nächste Fragezeichen (bei den Dingern weiß man ja nie, was einen erwartet) in Sichtweite rückt. Vorher werden noch zwei "Demogeneratoren" aus dem Weg geräumt, um in aller Ruhe die hoffentlich bessere Wirkung des Fragezeichens auszuprobieren. Was dann folgte, war die reinste Ernüchterung, denn die gerade gefundenen 2500 Goldstücke wurden dem tapferen Magier wieder entrissen! Mit einem (jedoch wirkungslosen) Fluch geht er weiter nach Osten, um endlich das ersehnte "Exit" zu erreichen. An der nächsten Wegegabelung nach Norden wurden hinter einer Wand schließlich gleich mehrere "Exits" sichtbar, welche jedoch noch in weiter Ferne lagen, denn der direkte Weg ist wieder einmal durch eine massive Mauer versperrt. Der nächste Abschnitt nach Norden hatte es wieder einmal in sich, denn hier durfte zum ersten Mal hautnah die Bekanntschaft mit Klebstoff gemacht werden. Das Zeug ist ja im Prinzip oftmals ganz nützlich, nur wenn es unter den Füßen klebt, wird es hinderlich, zumal jetzt der flotte Gang Merlins doch erheblich verlangsamt wurde. Aber einen echten "Wizard" kann sowas nicht schocken, und es ging gleich weiter nach Norden. Anstürmende "Demos" werden

mit gezielten Schüssen ausgeschaltet und, nach Beendigung der Klebstofforgie, auch zwei weitere Generatoren geschlossen. Der Weg führt nun nach Westen (let's go west) und die Hoffnung, ein intaktes "Exit" zu erreichen, ist noch nicht auf den Nullpunkt gesunken! Was sehen meine Augen denn in der Nordwestecke der nächsten Gabelung? Ein Fragezeichen natürlich! Sollte es etwa wieder einen Streich spielen? - Wir werden sehen. 1000 Health Points winken als Belohnung! Das scheint den "Demos" jedoch überhaupt nicht zu passen, denn diese stürmen in wahren Massen hinter der Südwand hervor und versuchen wieder einmal, dem Zauberer das Lebenslicht auszublasen. Aber mit Dämonen werden wir noch allemal fertig (vor allem, nachdem wieder 1000 Health-Points zur Verfügung stehen), und so werden diese Burschen der Reihe nach eliminiert. Dann geht's weiter hinter die Biegung der Südwand in östliche Redionen und schnurstracks aufs "Exit" zu. Einige "Sorcerer" und "Demos" wollen dies zwar verhindern, aber sie sind einfach nicht schnell genug. Mit (fast) hörbarer Erleichterung stürzt sich Merlin ins "Exit" und verschwindet wieder in der Tabelle. Um das vierte Level auch noch erfolgreich abzuschließen, wähle ich nun mal "Dwarf". Dieser kann sich in der Nordostkammer, worin er sich zuerst wiederfindet, erstmal in Ruhe umsehen. Er entdeckt einen Schlüssel, mit dem er, dem Gang nach Westen folgend, eine Blockade öffnet. Doch spätestens jetzt wird's bitterer Ernst, denn der erste "Sensenmann" lauert bereits auf ein Opfer. Da der Zwerg nun auch nicht gerade der schnellste ist, wird es wohl leicht sein, dem Tod zu entwischen! Mit einer geschickten

Körpertäuschung (fast wie im Fußball) hängt der Zwerg den Schatten erstmal ab, obschon dieser ihm hautnah auf den Fersen bleibt. Einige, teilweise unsichtbare "Sorcerer" erschweren die Flucht noch zusätzlich, und so muß der arme Zwerg doch einiges einstekken. Am Ende des Flurs im Westen wird sowohl ein Schatz kassiert wie auch ein Quadrat mit Goldstaub betreten (sehr wichtig in diesem Level). Vier Generatoren versperren den Weg nach Süden, so daß Thorin dem Zwerg, nichts anderes übrig bleibt, als diese zu zermalmen. Bald ist der Durchgang frei, und der Weg nach Osten liegt vor uns. Da der Sensenmann jetzt immer aufdringlicher wird, entscheide ich mich verzweifelt dazu, ihn mit roher Gewalt aus dem Weg zu räumen. Nach einem gewagten "Showdown" zieht dieser auch nach längerer Zeit den kürzeren und löst sich auf. Leider hat diese Auseinandersetzung viel Kraft gekostet, und so ist keine Zeit mehr zu verlieren. Ich folge dem Gang nach Osten, wobei eine ganze Armee von Sorceres erledigt werden muß. Da unser Zwerg auch nicht von schlechten Eltern ist, gelingt dies auch nach und nach, und am Ende des Ostganges wird sowohl ein Schatz kassiert, ein Feld mit Goldstaub betreten und einige Generatoblockaden, die eine Passage nach Süden versperren, aus dem Weg geräumt. Dann geht's wieder nach Westen, wobei mir bald erneut ein Schreck durch Mark und Bein fährt! Ein erneuter Sensenmann wird sichtbar und legt sich mit mir an. Zum Glück kann ich mich halbwegs hinter ein paar harmlosen Sorcerers verstecken (wozu die Jungs nicht alles gut sind) und vermeide so größeren Schaden. Am westlichen Ende angelangt, erwartet mich wieder das gleiche Bild: Schatz, Goldstaubfeld und Generatorblockade. Diese werden in gewohnter Manier verarbeitet, und weiter geht's nach Osten. Auch hier das gleiche Bild und die gleichen Aktionen meinerseits. Hinter der Generatorblokkade im Süden schlenzt doch schon wieder Gevatter Tod mit der Sense umher, so daß mir wieder Angst und Bange wird. Aber Übung macht den Meister, und die haben wir ja schon inzwischen. Also, zu und durch sowie immer hübsch im Schatten der Sorcerer bleiben, so daß der Mann in Schwarz (diesmal nicht der Schiedsrichter) keine Chance hat. Wir befinden uns immer noch in Level 4 und sind auf dem Weg nach Westen zum heißersehnten

ASM Dauer-Power

Rainbow Arts

1. Preis: Ein Tag mit Giana!

Der Gewinner wird an einem beliebigen Tag morgens von Giana mit Luxuskarosse und Fahrer abgeholt. Alle Spesen (Essen, Eintrittsgelder, etc) werden von RAINBOW ARTS getragen,und der Gewinner bestimmt, wohin die Reise geht!

2.-25. Preis:

Je ein RAINBOW ARTS T-Shirt XL, 100% Baumwolle

26.-50. Preis:

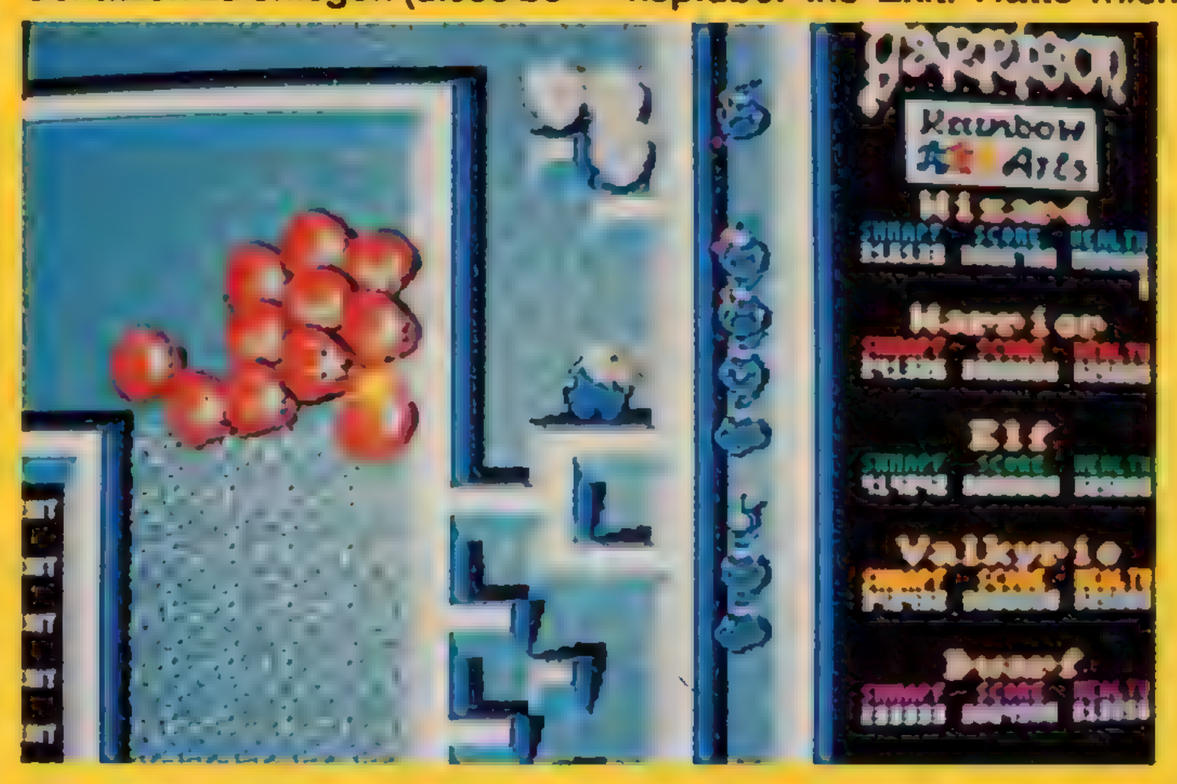
Je ein RAINBOW ARTS Kaffeebecher

Was müßt Ihr tun?

Schickt uns originelle Postkarten, denn die phantasievollsten Einsendungen werden gewinnen!

Unter dem Kennwort „RAINBOW ARTS" schickt Ihr Eure Postkarte bis spätestens 31. Juli 88 an den
Tronic-Verlag
Stad 35
3440 Eschwege
Vergeßt aber bitte nicht die Altersangabe und Telefonnummer!

Exit. Ein Blick auf die Healthpoints zeigt mir, daß ich mir keinen Schnitzer mehr erlauben darf, und so verliere ich auch keine Zeit mehr. Mit flotten Schritten in westlicher Richtung mache ich erst wieder Halt, als eine erneute Mauer mit den üblichen Zutaten wie Goldstaubfeld, Generatorblokkade und Schatzkiste sichtbar wird. Wie im Schlaf erledige ich alle Aufgaben gewissenhaft und folge der Weggabelung nach Osten. Nach scheinbar endlosen Schritten sehen meine entzündeten Augen endlich das (na was wohl?) Exit. Ohne auch nur einen Moment der Verlockung von "Roten-Kreuz-Kästchen", Braten und Schätzen zu erliegen (diese be-



finden sich hinter Teleportationsfeldern am Ende dieser Ostpassage), stürze ich mich kopfüber ins Exit. Hätte mich der Sensenmann noch einmal zu fassen gekriegt - aus wär's gewesen!

Nach dem vierten Level werden alle weiteren Labyrinthe per Zufallsgenerator erzeugt, so daß ich hier mit meinem Exkurs am Ende angelangt bin.

Abschließend muß ich sagen, daß **GARRISON II** noch ausgereifter ist als der Vorgänger und riesigen Spaß macht. Wer bereits den Vorgänger mochte, der wird auch hier voll auf seine Kosten kommen. Viel Glück bei der Wahl der Abenteurer und "Hals und Beinbruch" (Monster sind auch nur Menschen).

Uwe Winkelkötter

1. Preis: Ein VHS-Videorekorder
2. Preis: Ein HiFi CD-Player

3.-10. Preis:
Je 1 x Skyblaster für Amiga oder Atari ST color

11.-50. Preis:
Je ein reLINE-T-Shirt

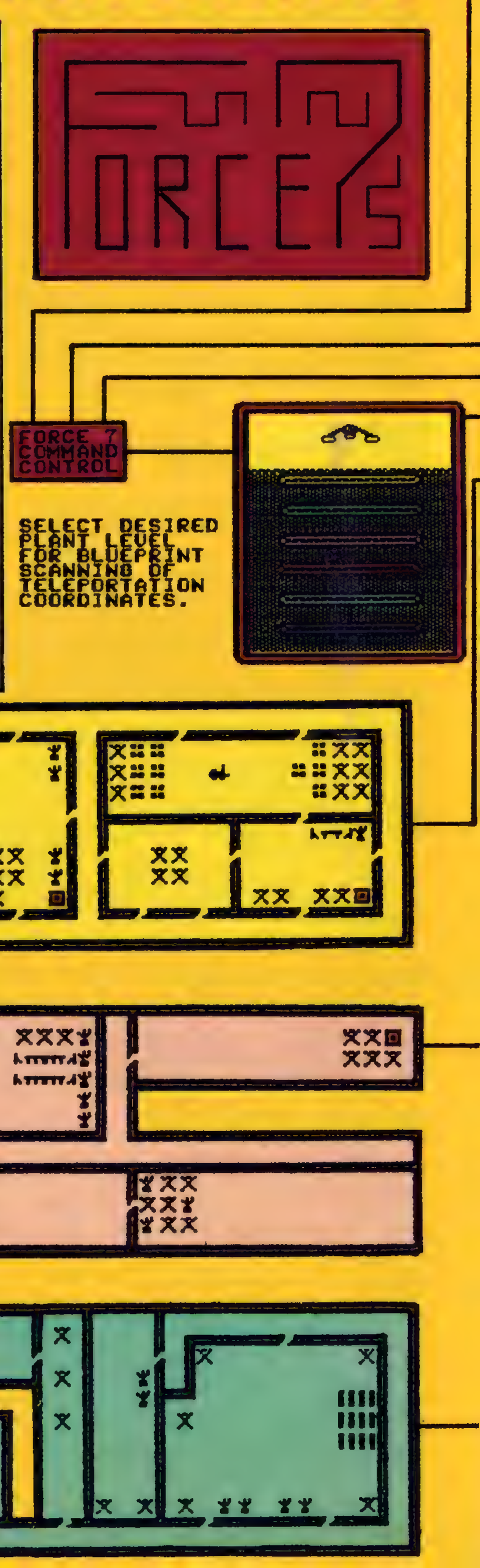
Links seht Ihr Ines, eines von vier Models des brandneuen reLINE-Programms

HOLLYWOOD POKER PRO
Strip Poker Game
für Amiga, Atari ST und C-64

Um mitmachen zu können, sollt Ihr die Maße von Ines (Brustumfang, Taille, Hüftumfang) schätzen. Wer den „wahren" Maßen am nächsten kommt, hat die besten Chancen!
Euren Tip sendet Ihr per Postkarte bis spätestens 31. Juli 88 an den
Tronic-Verlag
Kennwort „reLINE",
Stad 35
3440 Eschwege

FORCE 7 - die ultimative Karte

Als Captain der Spezialeinheit FORCE 7 liegt alle Hoffnung die 370 Gefangenen zu befreien bei Ihnen. Drei Waffentypen gehören zur Ausrüstung Ihrer Crew: Flammenwerfer, Maschinengewehre und Handgranaten. Aliens lassen sich mit gezielten Schüssen töten, für die Aliengeneratoren benötigt man entweder den Flammenwerfer oder eine Handgranate. Mit dem Schweißgerät kann man Löcher auf den einzelnen Decks zuschweißen. Die B.U. Karten können nur die beiden Battle Unit Operator benutzen. Ähnlich ist es bei den Plantteleportern: sie können auch nur die drei Blueprint Reader benutzen. Dabei sollte man beim Teleportieren darauf achten, möglichst auf einem Lager mit Ammunition oder Food zu landen, da an den meisten Stellen eines Decks Aliens warten oder Löcher sind. Ein Lager mit Ammunition enthält meist Munition für das Maschinengewehr und / oder den Flammenwerfer. Ist man ermüdet (FATIGUE beachten) dann sollte man ein Nickerchen machen. Hat man alle Gefangenen auf einem Deck gerettet, so färben sich die Wände blau. Der Schwierigkeitsgrad wird gerade in den tieferen Plants enorm - Strategie ist also oberstes Gebot.



1
NAME: USERS NAME
RANK: CAPTAIN
CONDITION: RESTED
WEAPON: FLAME THROWER
EXPERTISE: MISSION COMMANDER
BLUEPRINT READER

2
NAME: PATRICK SMYTH
RANK: LIEUTENANT
CONDITION: RESTED
WEAPON: FLAME THROWER
EXPERTISE: COMPUTER EXPERT
BLUEPRINT READER

3
NAME: WILLIAM REESE
RANK: SERGEANT
CONDITION: RESTED
WEAPON: SUB MACHINE GUN
GRENADE LAUNCHER
EXPERTISE: TACTICAL WEAPONS
EXTREMELY QUICK
COMBAT REFLEXES

4
NAME: SLY JOHNSON
RANK: PRIVATE
CONDITION: RESTED
WEAPON: SUB MACHINE GUN
GRENADE LAUNCHER
EXPERTISE: BATTLE UNIT
OPERATOR

5
NAME: KENTUCKY SAVAGE
RANK: PRIVATE
CONDITION: RESTED
WEAPON: SUB MACHINE GUN
GRENADE LAUNCHER
EXPERTISE: BATTLE UNIT
OPERATOR

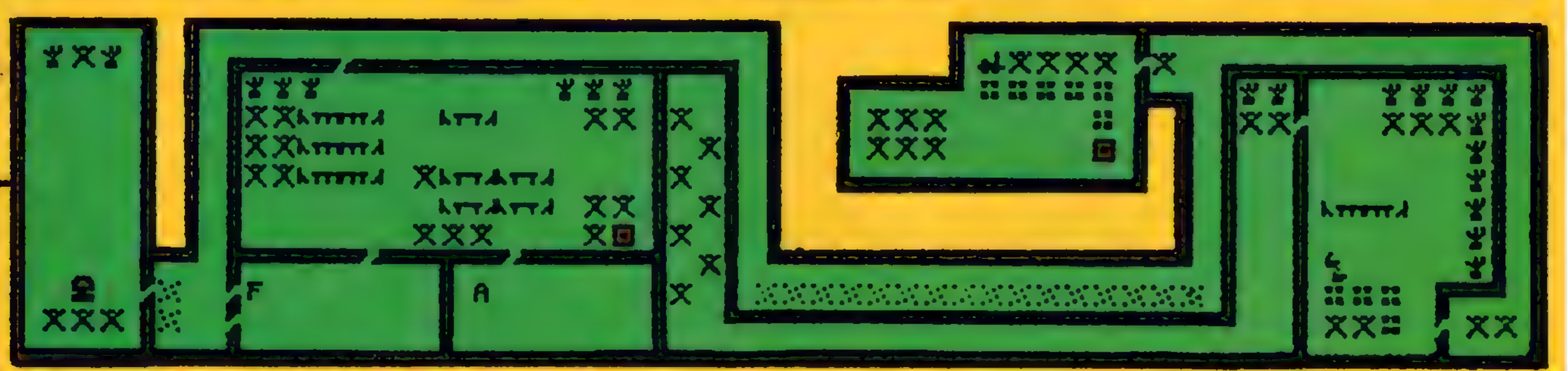
6
NAME: SARA O'CONNOR
RANK: PRIVATE
CONDITION: RESTED
WEAPON: AUTOMATIC H-2-O
DISPENSER UNIT
EXPERTISE: MEDICAL AID
FIELD TRAINEE

7
NAME: MARISSA BROWN
RANK: PRIVATE
CONDITION: RESTED
WEAPON: NO WEAPONS
EXPERTISE: HIGH INTENSITY
WELDING EXPERT
BLUEPRINT READER

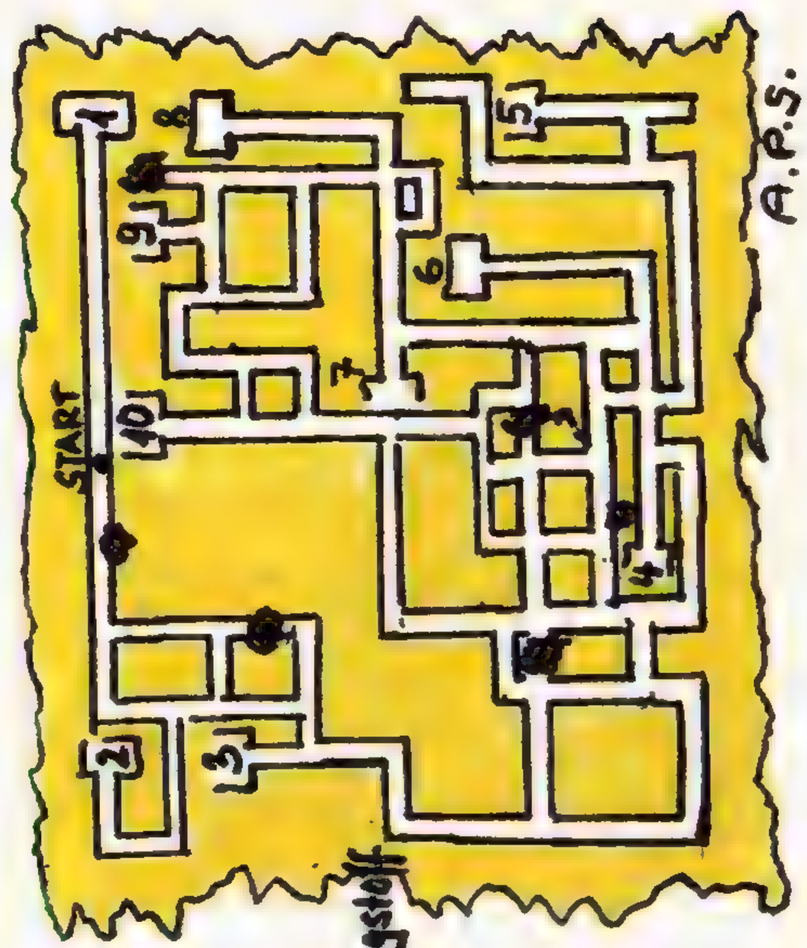
LEGENDE :

(2) = PLANTTELEPORTER
(3) = DECKTELEPORTER
(4) = BATTLE UNIT
= ALIENGENERATOR
(5) = LOCH
A = AMMUNITION
F = FOOD

PLANT LEVEL
1 2 3 4 5 6

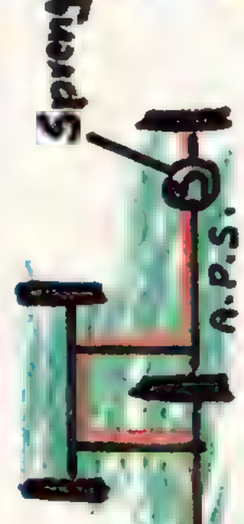


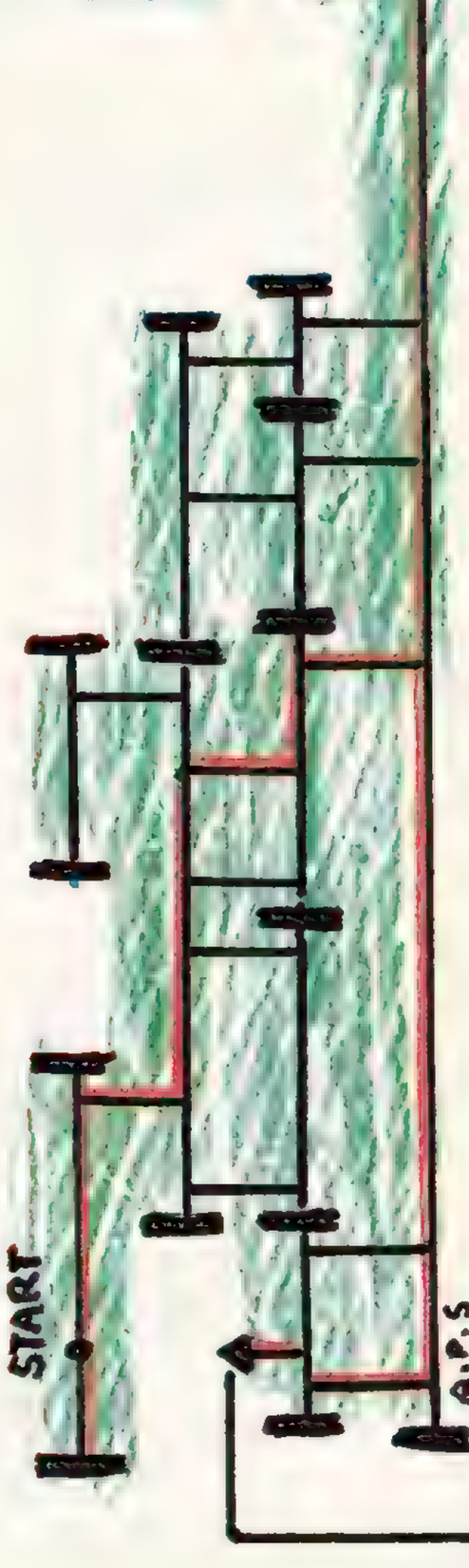
PLATOON MAP

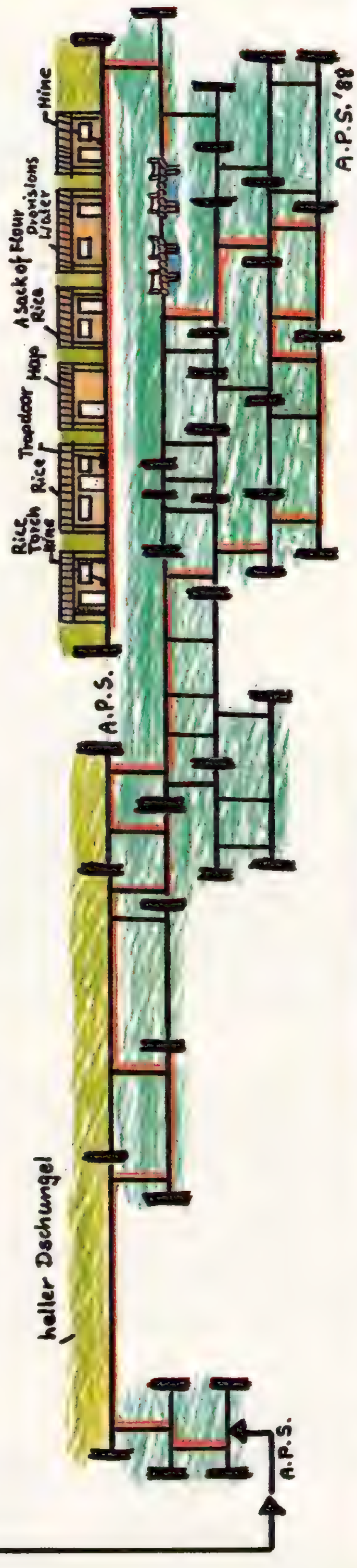


Oh, Leute, Ihr habt uns, bzw. mich, mit **PLATOON**-Plänen nur so überhäuft. Um das zumindest noch ein wenig zu honorieren, bringen wir hier noch einmal einen Plan, der die ersten beiden Level enthält (nicht gleich meckern, schaut Euch den Plan erst mal an). Gezeichnet hat ihn A.Probst aus Emmering.

DER AUSWEG







PLATOON
Map by A.P.S. '88

1.) 2x Modition
2x Medizin
V. Waffen
2.) Plan, Buch
V.C. Boots
Flares
Secret Dokumente

3.) Buch, Plan
Ratengift
4.) Flares, V. Waffen
2x Medizin
5.) Ausgang, 2x Medizin
V. Waffen

6.) Buch, Plan
Ratengift
7.) Plan, Buch
Karten
8.) Modition, 2x Waffen
3x Medizin

9.) Buch, Plan, Medizin
Compass, 9. Dokumente
10.) Ausgang blockiert
Modition, V. Waffen
geheime Dokumente

Runstop/neuer Anfang
M/Music on
O/Music of
P/Pause und Shift G/weiter
A.P.S.

NIGEL MANSELL'S

GRAND PRIX

"NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX" ist bereit, Sie und Ihren Computer in ein rasendes Computerabenteuer zu entführen.
Erleben Sie die atemberaubende Geschwindigkeit und den Nervenkitzel der Gefahr.
Dieses Spiel ist die erste Simulation, die wiedergeben kann, welche enormen Fortschritte bis heute im Design und in der Technologie im Autorennsport erzielt worden sind.

Außerdem bietet dieses Spiel auch dem unerfahrenen Fahrer eine hervorragende Möglichkeit, sich mit unglaublicher Turbo-Geschwindigkeit in die Kurven zu legen, nicht an den enormen Spritverbrauch zu denken, den Geruch des Reifengummis zu riechen und der Linienführung der Piste zu folgen.
Auf jeden Fall haben hier alle die Chance, auf den berühmtesten Pisten der Welt um wertvolle Weltcup-Punkte zu fahren.
Alle die es schon kennen, wie auch alle die dieses Gefühl noch kennenlernen wollen.

Die roten Lampen leuchten auf – *Sie legen den Gang ein.*
Die Maschinen röhren – *Der Druck auf das Gaspedal verstärkt sich.*
Die Menge tobt, als die Lampen auf grün schalten.
900 PS werden plötzlich freigesetzt und Ihre Williams legt sich in die erste Kurve.
Vor Ihnen liegen 31 Wochen der spektakulärsten und aufregensten sportlichen Meisterschaft.

(Technische Beratung – Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd.)

Nigel Mansell feiert seinen Sieg.

Die Hälfte haben Sie geschafft, und noch liegen Sie an zweiter Stelle hinter Ihrem ärgsten Rivalen – nur 0,8 Sekunden.

Ihre Crew steht ununterbrochen mit Ihnen in Kontakt.

Schalten Sie im richtigen Moment.

Benutzen Sie den Turbo für Extra-Power.

Ihr Armaturenbrett gibt Ihnen lebensnotwendige Informationen über den Fahrtverlauf.

Die Außenspiegel. Noch ist kein dritter Wagen in Sicht.

martech

Martech ist das eingetragene Firmenzeichen der Martech Games Ltd.
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.
Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martec G

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER

ERHÄLTLICH FÜR

Commodore 64/128	Kassette/Disk
Schneider	Kassette/Disk
Spectrum	Kassette
Spectrum +3	Disk

IN KÜRZE ERHÄLTLICH FÜR

Atari ST	Disk
Amiga	Disk

Es ist vollbracht

Programm: Jinxter, **System:** Atari ST, Amiga, C-64, IBM & Kompatible, **Preis:** Atari ST, Amiga und IBM: ca. 80 DM, C-64-Disk: ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbird

In Ausgabe ASM 3/88 konnten wir ihnen nur ein Viertel der Lösung von **JINXTER** präsentieren. Doch jetzt bietet ihnen ASM die Komplettlösung dieses wundervollen Adventures (wird ja auch langsam Zeit, nech ?). Bevor ich jedoch weiter so herumfasele, greifen wir doch lieber auf die bewährten Aufzeichnungen unseres aquitanischen Abenteuerfreundes (siehe ASM 3/88) zurück und lassen diesen zu Wort kommen:

Nach diesem anstrengenden Vormittag schien es wohl das Beste zu sein, mit dem Bus schleunigst nach Hause zu fahren, um sich dort zu entspannen.

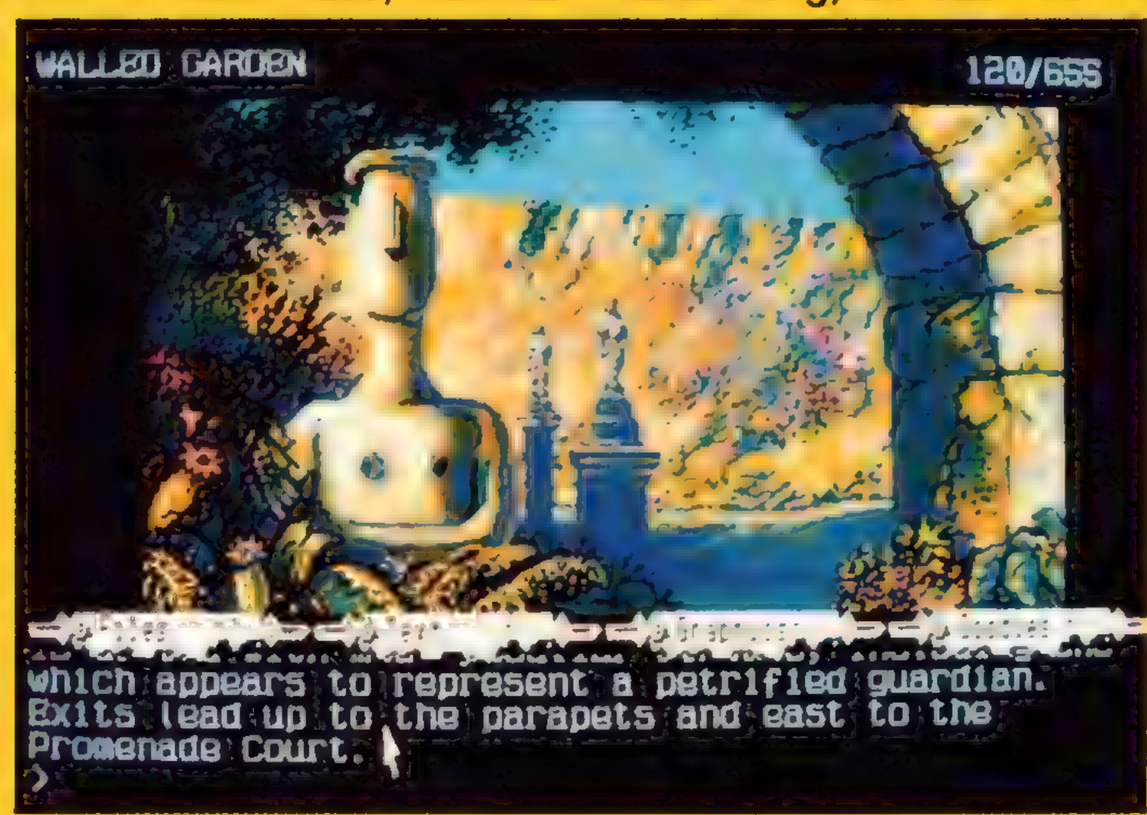
Bei einer näheren Inspektion des Busses entdecke ich einen Knopf, mit dessen Hilfe ich dem Fahrer mitteilen kann, daß ich auszusteigen wünsche (Anm. d. Red. Wahnsinn !).

Zu diesem Zeitpunkt betritt ein Kontrolleur den Bus zwecks Fahrkartenkontrolle, die ich aber unbehindert überstehe, wo ich doch schließlich das gewünschte Ticket bei mir finde (Show Ticket to Inspector). Zum Dank teilt er mit, daß ich bei der übernächsten Haltestelle doch aussteigen möge. Nach dem ersten Stop drücke ich froh und munter das Knöppschen (Press Button) und freue mich, daß der Bus an der gewünschten Station hält, wo ich das Gefährt schleunigst verlasse (get off). Bevor der Bus wieder abfährt, wirft der Kontrolleur mir noch meinen Schlüsselbund nach, den ich im Bus vergessen hatte. Leider gleitet er mir durch die Hände und bleibt auf der Straße liegen. Gerade als ich mich nach ihm bücken will (take Keyring), rollt erneut ein Bus heran und droht, mich zu überfahren. Doch wie durch ein Wunder werde ich von einem von Turanis Wächtern gerettet, der mir zudem noch ein streng vertrauliches Dokument aushändigt und mir während des Lesens (Read Document) die ganze Situation erst einmal erläutert.

Mit den Worten "Ich werde ein Auge auf dich werfen" und "Jetzt ist es aber Zeit zum Essen für mich" verschwindet er auf dieselbe wundersame Weise, wie er gekommen ist. Ich für meine Person begebe mich in mein Haus, welches gleich in der Nähe liegt. In diesem gehe ich zuerst in mein Schlafzimmer. Dort finde ich einen Cellokasten unter dem Bett (peinlich), eine Wollsocke und im Kleiderschrank ein Paar Schuhe, was ich alles mitnehme. In der Küche sacke ich den Dosenöffner auf dem Küchentisch und die Flasche Milch im Kühlschrank ein.

Ich nehme mir nun mein Gewächshaus vor, in dem ich aber nur ein rotes Tischtuch mitnehme. Leider werde ich während meiner Expedition durch mein läutendes Telefon gestört, so daß ich ins Arbeitszimmer tigern muß, um den Anruf entgegenzunehmen (Answer Phone). Es ist mein Freund Xam, der in wahren Nöten zu sein scheint. Jedenfalls beordert er mich schleunigst zu ihm.

Auf meinem Weg zu Xam schnappe ich mir noch schnell die Heckenschere und ein Paar Handschuhe, die im hinteren Teil des Gartens liegen. Ein wenig später blicke ich schon auf einer grasigen Weide einem echten Bullen in die Augen. Mit dem roten Tischtuch mache ich diesen störenden Vierbeiner zuerst ein wenig unruhig (Show Tablecloth to Bull), worauf dieser, ein wenig außer Fassung geraten, auf mich zustürmt. Da bleibt mir nichts anderes übrig, als das Tuch zu schmeißen (Drop Tablecloth). Glücklicherweise verheddert sich das Untier im Ansturm im Tischtuch.



Weiter südwärts stoße ich dann auf einen Stacheldrahtzaun, der mich und meine Wäsche bei einer Überquerung zu bedrohen scheint. Mit angezogenen Handschuhen (Wear Gloves) halte ich ihn fest und zerschneide ihn mit der Heckenschere (Hold Wire and Cut it with Secateurs). Bei einer nahgelegenen Quelle stoße ich auf eine weggeworfene Flasche, die etwas Wasser und ein wenig Öl enthält. Darauf begebe ich mich in das Bootshaus. Dort fallen mir eine Dose Regenwürmer und eine Mausefalle in die Hände. Nach dieser kleinen Expedition begebe ich mich aber schleunigst in Xams Haus, wo ich aber niemanden antreffe. In der Küche fällt mir eine Falltür ins Auge, welche auch zugleich von mir geöffnet wird. Weiter geht's ins Eßzimmer, in dem sich eine Kerze samt gefüllter Streichholzschachtel befindet, die ebenso meinen kleptomanischen Zügen nicht standhalten kann.

In den Büschen des Kräutergartens lausche ich dem Gezwitscher einer diebischen Elster, die beim Wegfliegen eine Brille freigibt, die ich zugleich aufsetze (Wear Spectacles). Ausgestattet mit neuer Sehkraft begebe ich mich nun durch die Falltür in den Käsekeller, wo ich zum einen eine handvoll Käse nehme und zum anderen meine Schühchen anlege (Wear Shoes). Da ich über mir das Geräusch einer Maus vernehme, komme ich auf die verwegene Idee, "meine" Mausefalle zu präparieren und sie gespannt in der Küche zu plazieren (Put Cheese on Trap, Set Trap and Drop it).

Um die Maus bei ihrer letzten Speisung nicht zu stören, vertrete ich mir ein wenig die Füße in Xams Garten, wo ich zufällig im Briefkasten eine an Xam adressierte Nachricht der Post entdecke, in der er gebeten wird, die Nummer 300 zu wählen, damit ihm ein Paket zugestellt wird. Sofort renne ich zum Telefon in Xams Arbeitszimmer und wähle besagte Nummer, worauf mir eine Lieferung der "heißen Ware" zugesichert wird.

Doch als der Postbote kommt, wehrt er sich inständig, mir das Paket auszuhändigen und steckt dieses stattdessen in den Briefkasten, der sich darauf automatisch schließt, um so einen wirksamen Schutz gegen Diebe zu ermöglichen. Doch schlau, wie ich bin, erwärme ich meinen Briefkastenschlüssel mittels angezündeter Kerze zweimal (light Match and light Candle with Match, warm plastic Key with Candle, again) und kann nun den Briefkasten problemlos öffnen, da sich der Schlüssel auf wundersame

Weise der neuen "Umgebung" angepaßt hat.
In dem Paket befindet sich der erste Teil des magischen Gebildes. Dieser Teil, eine Nachbildung eines Walrosses, befähigt mich, mit dem Spruch "oojimy" Dinge einzufrieren. Schnell hole ich mir noch die Maus, die in der Mausefalle klebt (ist dies noch nicht der Fall, sollte man sich erst den folgenden Aktionen widmen und dann die Maus später holen. Auf keinen Fall in der Küche warten.). Flink begebe ich mich zum Bootshaus.
Dort entdecke ich in einem verrotteten Boot eine Art Stöpsel, der nun auch dran glauben muß. Bei einer näheren Untersuchung der gen Süden geneigten Tür stelle ich fest, daß die Halterungen ein wenig rostig sind, so daß meine Anwesenheit bei einem Öffnen der Tür verraten werden könnte. Ein wenig Öl könnte diesen Halterungen sicherlich ganz gut tun. So versuche ich, das Öl aus der Plastikflasche zu entnehmen, was aber mit wenig Erfolg gekrönt ist, da sich ein Öl-Wasser-Gemisch schlecht (zumindest in diesem Adventure) trennen läßt. In einem geistigen Höhenflug entwickele ich aber dann doch noch ein "Trennungsverfahren", indem ich das Gemisch im heimischen Kühlschrank kühle (ca. 20x Wait, bis sich der Score erhöht). Leider befindet sich statt dem Öl, das in meinem Kühlschrank herumschwimmt, nur pures Eis in der Plastikflasche, die ich deshalb wieder mittels angezündeter Kerze erwärme, so daß ich nur noch das Wasser abgießen und das Öl mit der Flasche aufzunehmen brauche (hier kann man sich auch dem Ticket, dem Paket und dem Brief entledigen). Die Ölung läßt sich nun ohne Probleme vollziehen und dann die Tür geräuschlos öffnen. Doch dabei scheine ich Xams Gärtner aufgeschreckt zu haben, der auf seiner Flucht einen mysteriösen Sack zurückläßt, in dem sich das zweite gesuchte magische Stück findet. Durch den Spruch "doodah" kann ich es mit diesem Teil regnen lassen.
Am Ufer regt mich ein kleines Kanu zu einer Bootsfahrt über den See an, wovon mich aber zuerst ein Loch, welches sich zudem noch unterhalb der Wasserlinie befindet, abzuhalten droht. Da hilft halt nur der gefundene Stöpsel, den ich vorsichtshalber noch in meine geliebte Wollsocke stecke, um das Loch abzudichten (Put Bung in Sock, Put Sock in Hole).
Nach Wasserung des Bootes und Ergreifen des Paddels geht es ab zum Tempel, wo ich gleich über eine Treppe eine Etage tiefer gelange. Dort scheint der Weg aber durch einen großen, unbeweglichen Müllhaufen blockiert zu sein. Nachdem ich aber meine Würmer auf diesem ausgeleert habe, läßt er sich mühelos zur Seite schieben (Open Can with Opener, Empty Can on Dirt, move Dirt), wodurch sich ein verborgener Gang eröffnet. Durch diesen gelange ich in den Taucherraum, in dem ich einen Taucheranzug, eine Maske, Schwimmflossen und ein Atmungsgerät vorfinde.
Dieser Fund animiert mich zu einer kleinen "Schnorcheltour" im See, so daß ich alles Mitgeführte im Taucherraum deponiere (Drop all), meine Kleidung ablege (Drop Trouser.....) und

stattdessen den Taucheranzug, die Schwimmflossen und die Maske anlege (Wear Wetsuit...). Das Atmungsgerät benutze ich aber erst, nachdem ich schon munter im See schwimme (wichtig! sonst geht einem bald die Luft aus). Mit Sauerstoffversorgung geht es dann ab in die Tiefe, wo ich der herrschenden Strömung folge (NW,N). So entdecke ich dann am Boden des Sees eine Luke, durch die ich schließlich in eine Art Druckkammer gelange. Vorsorglich schließe ich die Luke wieder und nehme die sich in der Kammer befindliche "Einrichtung" genauer unter die Lupe. Als erstes fällt mir eine Tür auf, die sich aber anscheinend nur öffnen läßt, wenn sich kein Wasser mehr in der Kammer befindet. Dann stoße ich auf zwei Knöpfe, mit denen sich der Raum entweder fluten (rechter Knopf) oder auspumpen läßt (linker Knopf). Um mich des Wassers zu entledigen, drücke ich den linken Knopf (Press left Button) und öffne schließlich die Tür (Turn Wheel, open Door). Auf meiner kleinen Erkundungstour gelange ich durch einen Gang in die Sakristei. Dort bemächtige ich mich eines Fergs (aquitanisches Zahlungsmittel), den ich in einem Notizbuch finde. Durch eine Tür gelange ich dann in das Versammlungszimmer des "Grünen-Hexen-Kultes", wo ich sogleich auf einen Lüster aufmerksam werde, der merkwürdig funkelt. Dieses Funkeln erweist sich aber nicht als das Funkeln des Lüsters, sondern eines anderen Gegenstandes. Leider kann ich diesen Gegenstand aufgrund der Höhe des Lüsters nicht erreichen, so daß ich auf eine verwegene Idee komme, dergestalt, daß ich den Raum unter Wasser setze.
Dies realisiere ich, indem ich in der Druckkammer nun den rechten Knopf drücke (Press right Button) und warte, bis das Wasser die ganzen Räume gefüllt hat.
Jetzt kann ich ganz einfach den Lüster erreichen (Up), wo ich das dritte magische Stück, ein Einhorn, finde.
Darauf verlasse ich dieses "unterseeische" Gebäude und kehre wieder in den Taucherraum zurück, wo ich ja meine Sachen deponiert habe. Jetzt läuft dieselbe Prozedur nur umgekehrt ab, d.h. ich ziehe meine Tauchersachen aus, ziehe meine normale Kleidung wieder an und nehme alle Gegenstände und Sachen auf (Take all except Mask, Flippers, Suit and Aqualung).
Das magische Einhorn verstaue ich noch vorsichtshalber im Sack (Put Charm in Sack), bevor ich mich mit dem Kanu zu dem nahgelegenen Tannenwäldchen aufmache, wo ich das Boot, das Paddel, die leere Blechdose und die Heckenschere zurücklasse und mich dann in die Stadt begebe.

Dort angelangt besuche ich zuerst den Bäcker, den ich zugleich nach einem Job frage (Ask for a Job), den ich auch erhalten soll, wenn ich ihm ein gebackenes Brot präsentiere. Dazu werde ich in die gute Backstube geschickt. Ich begebe mich jedoch gleich in die Vorratskammer, wo ich einen Sack Mehl mittels eines Siebes inspiziere, da sich dort vielleicht verborgene Gegenstände befinden könnten (Open Flour Sack, sieve Flour with Sieve). Der Zufall will es, daß ich auf das vierte gesuchte Stück stoße. Dieses Teil, in Form eines Pelikans, ermöglicht es mir, tote Gegenstände zu neuem Leben zu erwecken (doofer Gegenstand).
Jetzt heißt es nur, daß Gefundene sicher in die Freiheit zu führen. Dazu verstecke ich es in der Backstube in einer vollen Teigform (Hide Tiny Charm in Tin), stecke diese in den Ofen (Open Oven, put Tin in Oven, close Oven) und betätige den zum Beginn des "Backprozesses" notwendigen Knopf. „Doppelt gemoppelt hält besser", sage ich mir und drücke den gleichen Knopf noch einmal (Press Button, again).
Das nun "leider" verbrannte Brot zeige ich dem Bäcker, der

mich dafür samt Brot aus dem Laden wirft (Show Bread to Baker). Vor dem Laden zerbreche ich das Brot und nehme das magische Teilchen (Break Bread and take Charm).
Darauf begebe ich mich ins Postamt, in dem ich einen Safe erspähe. Der Postbeamtin, die mich an einer näheren Untersuchung zu hindern droht, zeige ich daraufhin die tote Maus, worauf sie, ohne meine Fragen zu beantworten, den Raum "verläßt" (Show Mouse to Mistress). Geschickt öffne ich den Tresor (Turn top right Handle, turn bottom right Handle 3x, turn top left Handle, open Safe) und nehme das fünfte und letzte magische Stück mit.
Mein Weg führt mich dann in den örtlichen Pub, wo ich zur Freude des "Landlords" sein Feuer ausmache (Oojimy Hearth, get Ash) und die Asche mitnehme. Aus einem Brunnen im Biergarten stiebitze ich außerdem noch eine 2-Ferg-Münze.
Meine Expedition führt mich weiter an einem alten Karussell vorbei, das aus einer Feuerwehr, einem Einhorn, einem Walroß, einem Drachen und einem Pelikan besteht, zu der Wohnung eines Uhrmachers.

Um in dessen Behausung zu gelangen, muß ich ihn mit Hilfe eines Tricks herauslocken. Zuerst klopfe ich an seine Tür und werfe, sobald er aufmacht, den Dosenöffner vor eine Petroleumlampe, die sich in seiner Werkstatt befindet (Knock Door, throw Opener at Lamp). Dadurch geht die Werkstatt in Flammen auf, wodurch der arme Uhrmacher verstört aus seinem Haus flieht, so daß ich nun freie Bahn habe. Mein Ziel ist es nämlich, die obere Plattform des Wetterturmes zu erreichen, was ich aber nur durch die Wohnung des Uhrmachers vollziehen kann. Leider benötige ich zu diesem Vorhaben eine Leiter, die ich aber durch Magie erlangen kann. Ich bringe nämlich die Feuerwehr auf dem Karussell wieder zu neuem Leben (Doofer Engine), worauf diese eiligst wegfährt, um den Brand zu löschen, aber zum Glück eine Leiter zurückläßt. Zudem erfülle ich das Einhorn mit neuem Leben (Doofer Unicorn), das mir zum Dank noch einen Sattel zurückläßt, bevor es sich gen Himmel erhebt. Um die Leiter überhaupt tragen zu können, lasse ich die anderen Gegenstände auf dem Platz zurück und nehme nur die Leiter. Diese lehne ich dann im Wetterturm gegen die Wand (Lean Ladder to Girder). Leider fehlen der Leiter die untersten Sprossen, so daß ich mein Vorhaben vorerst aufgeben muß. So hole ich erst meine restlichen Sachen, die immer noch beim Karussell liegen (Take all).
In der Uhrmacherwerkstatt entdecke ich aber einen Stuhl, den ich mir hole, nachdem ich das Feuer mittels Magie gelöscht habe (Cast Oojimy Spell on Fire). Mit diesem kann ich nun die Sprossen der Leiter erreichen und sie erklimmen (Drop Stool, climb Stool and climb Ladder). Vorher habe ich noch schnell meine Sachen ein wenig geordnet, indem ich den Sattel in den Sack tue, nachdem ich aus diesem die verbliebenen "Charms" entnommen habe (Get Charms, Put Saddle in Sack).
Mit einem Sprung gelange ich dann auf die Plattform (Jump North), wo es außer einem "Wachsregenmann" nichts zu sehen gibt (befindet sich der "Wachssonnenmann im Inneren des Turmes, sollte man den Regenmann mit "Thingy" hereinholen). Nun halte ich mich an dem Regenmännchen fest (Hold on Rain Weatherman) und lasse es draußen regnen (Doodah), so daß sich dieser nach außen bewegt, um das schlechte Wetter anzuzeigen. Auf der äußeren Plattform fällt mir eine Wolke auf. Bevor ich sie jedoch besteige (Climb Cloud), nehme ich vorsichtshalber noch Regenschirm und Hut des Regenmannes (muß nicht sein) und erwecke dann die Wolke zu neuem Leben (Doofer Cloud). Diese trägt mich darauf zu einem nahegelegenen Bahnhof, auf dem ich mir mit der 2-Ferg-Münze ein Ticket zur Burg der Hexe Jannedor hole. Mit dem Ticket besteige ich den Zug, der mich zum gewünschten Ziel bringt.
Um jedoch zu der Burg zu gelangen, müßte ich eine große Schlucht überqueren. Zum Glück entdecke ich in der Nähe der Bahnstation das Einhorn, welches ich "befreit" hatte. Flink werfe ich den Sattel über es, worauf es wieder zu Holz erstarrt, so daß ich es einfach besteigen kann (Put Saddle on Unicorn, climb Unicorn). Daraufhin erwecke ich es erneut und werde dann von diesem Tier über die Schlucht gebracht (Doofer Unicorn). Um in der Burg nicht zu viel Aufsehen zu erregen, ziehe ich vorsichtshalber meine Schuhe aus (Drop Shoes). Schließlich gelange ich in das Burgverlies, wo ich meinen Freund Xam in Ketten gelegt vorfinde. Gerade als ich ihn von diesen befreien will (Untie Xam), kommt aber der Wächter, der Xam mitnimmt und mich dafür in der Zelle zurückläßt. Um diesen Ort wieder zu verlassen, binde ich ein Seil, mit dem sich die "Futterluke" öffnen läßt, an die in der Wand eingelassenen Ketten, so daß sich die Luke öffnet (Tie Rope to Manacles). Nun trinke ich schnell die Milch, um in die leere Flasche die Kerze zu stecken (Put Candle in Bottle). Die Kerze stecke ich dann an und plaziere die Flasche direkt unter dem Seil (Drop Bottle under Rope). Dann begebe ich mich schleunigst in die Luke (N).
Nach kurzer Zeit (Wait) fängt das Seil Feuer, so daß die Luke wieder zufällt, mir aber den Weg in die Freiheit (Küche) eröffnet.
Durch die Halle und das "Tetragrammaton" gelange ich dann in das Juwelenzimmer, wo ich das noch gesuchte Armband unter einer Glaskuppel entdecke. Diese läßt sich durch ein einfaches Spielchen öffnen (Slide 5,Slide 8, Slide 1, Slide 6, Slide 7, Slide 2, Slide 9, Slide 5, Slide 3, Slide 4). Hervor tritt das "Bracelet", auf dem ich die "Charms" plaziere (Get Bracelet, put Charms on Bracelet). Nun begebe ich mich schnell in den Burgturm und von dort in das "Allerheiligste" der Hexe Jannedor (Open left !!! Door, N), wo ich auf einem Tisch eine wundervolle Kristallkugel entdecke, die ich sogleich mopse. Ab geht's in die Halle, in der ich mich im Kamin verstecke, nachdem ich dort die mitgeführte Asche verbreitet habe (Put Ash on Hearth, up). Nun habe ich Zeit, mir das Zauberbällchen näher anzusehen. In diesem kann man die Hexe erkennen, wie sie verzweifelt nach der Kristallkugel sucht. Schließlich erkenne ich, wie die Hexe sich auch dem Kamin zuwendet, worauf ich den Ball zum Leben erwecke (Look Ball, bis die Hexe zum Kamin guckt, Doofer Ball). Nach einiger Zeit versucht die Hexe, mit ihrer Pfote das Bällchen aus dem Kamin zu holen, auf die ich dann das Bracelet "stelle" (Wait, bis die Hand in den Kamin kommt, dann: Put Bracelet on Claw).....
Das war's ! Viel Spaß beim Nachspielen etc.

TORSTEN BLUM

Hier noch eine Kurzerklärung zum "THREE-STOOGES-LEXIKON":

Von Stefan Hofmeister

Die Aufgaben sind alphabetisch geordnet, wobei der über den "Blöcken" stehende Anfangsbuchstabe ein schnelles Auffinden ermöglicht. Das erste Wort einer Frage gilt dann für die folgenden Aufgaben, die mit zwei Punkten fortgeführt werden.

Beispiel: "Who was Ted Healy?"

1) Nach "W" suchen.
2) Nach "WHO" suchen.
3) Nach "... was Ted Healy" suchen.

Lösung: "A comic with the Stooges".

Alles klar? Dann viel Spaß mit diesem "Nachschlagewerk", das allen STOOGES-Fans das Spielen des Programms hoffentlich ein wenig erleichtert.

The Stooges Lexicon

---

written in 1988
by
Stefan Hofmeister

C

Curly

..goes crazy after seeing a mouse, better feed him ... ? - Cheese.
..had 97 Stooge credits, how many film credits ? - 22.
..had how many children ? - 2.
..hears "Pop goes the weasel", what should you do ? - Stop the music.
..said the famous line "Woo Woo Woo" for what reason ? - He forgot his lines.
..smells wild hyacinth, what should you do ? - Tickle his foot.
..used to hate it when his mother did what ? - Put his hair in curls.

H

How

..did the Stooges get started in show business ? - In a vaudeville act.
..long is the average "Three Stooges" short ? - 16-18 minutes.
..many 3-D-films did the Stooges make ? - 2.
..many films did the Stooges do with Ted Healy ? - 10.
..many films did the Stooges make for Columbia ? - 190.
..many people actually starred as Stooges ? - 6.
..many stars do the Stooges have on the walk of fame ? - 1.
..many Stooge films did Curly appear in ? - 97.
..many times was Curly married ? - 4.
..many times was Moe on the Mike Douglas Show ? - 5.
..many years did the Stooges work for Columbia ? - 24.
..tall was the tallest Stooge ? - 5 feet 5 inches.

I

In

..1930 the Stooges called themselves : - "Three lost souls".
..Japan, the three Stooges are known as : - "Three stupid dudes".
.."Men in black", Curly first said what famous line ? - "Woo Woo Woo".
..the year 1934, the Stooges made a weekly salary of : - $100.00.
..the year 1935, how many shorts did the Stooges make ? - 7.
..the year 1939, the Stooges released how many comedies ? - 8.
..the year 1944 how many Stooges comedies were made ? - 8.
..what city did Moe and Curly spend their childhood ? - Brooklyn.
..what city was Larry discovered by Moe ? - Chicago.
..what film did Moe and Larry's daughters appear ? - "Pop goes the easel".
..what year did Curly start performing as a Stooge ? - 1932.
..what year did Curly stop performing as a Stooge ? - 1946.
..what year did Larry begin performing as a Stooge ? - 1925.
..what year did Larry stop performing as a Stooge ? - 1969.
..what year did Moe quit performing as a Stooge ? - 1969.
..what year did Moe start performing as a Stooge ? - 1925.

.what year did the Stooges finish their last film ? - 1959.
.what year did the Stooges first appear on television ? - 1958.
..what year did the Stooges leave MGM ? - 1934.
..what year did the Stooges make their first T.V. pilot ? - 1949.
..what year did the Stooges stop working with Ted Healy ? - 1934.
..what year did "The Three Stooges Follies" get released ? - 1974.
..what year did the three Stooges sign with Columbia ? - 1934.
..what year was Curly born ? - 1903.
..what year was Larry born ? - 1902.
..what year was Moe born ? - 1897.
..what year was the film "Star spangled salesman" made ? - 1968.

L

Larry

..had how many children ? - 2.
..plays what instrument ? - Violin.

M

Moe

.., Curly and Shemp appeared in only one film together : - "Hold that lion".
..had a small role in what kind of film in 1973 ? - A horror film.
..had how many children ? - 2.

T

The

..female lead in "Snow White and The Three Stooges" was : - A figure skating..
..first Stooges computer game was released in : - 1983.
..first year with Columbia, the Stooges filmed : - 4 shorts.
..Stooges are the official mascot of : - A school of dentistry.
..Stooges dressed up as ballet dancers on what show ? - The Frances Langford..
..Stooges first appeared on T.V. on what show ? - Texaco Star Theater.
..Stooges first feature for MGM was called what ? - "Turn back the clock".
..Stooges first film for Columbia was called : - "Women haters".
..Stooges last film with Ted Healy was called : - "Hollywood party".
..Stooges made their first feature film for who ? - MGM.
..Stooges made their first film appearance in : - "From soup to nuts".
..Stooges received a story credit only once. It was : - "Punch drunks".
..Stooges received their star on the walk of fame in : - 1983.
..Stooges tried to come up with their name by : - Placing an ad in the paper.
..Stooges were nominated for an academy award for : - "Men in black".

Though

..he was shy, which Stooge was a womanizer ? - Curly.

W

What

..animals did Moe raise on his farm ? - Chickens.
..award were the Stooges nominated for ? - The Oscar.
..comedienne appeared in "Three little pigskins" ? - Lucille Ball.
..did Moe think Curly's head looked like ? - A dirty tennis ball.
..famous dancer made a film with the Stooges ? - Fred Astaire.
..group made a career of impersonating the Stooges ? - Gentle Maniacs.
..is Curly's last name ? - Howard.
..is Larry's last name ? - Fine.
..is Moe's last name ? - Howard.
..is the name of Moe's daughter ? - Joan.
..is the name of Moe's son ? - Paul.
..is the Stooges film "Men in black" about ? - Hospitals.
..kind of music did Larry like to teach ? - Jazz.
..rock group had Moe haircuts ? - "The Beatles".
..song made Curly fighting mad in "Punch drunks" ? - "Pop goes the weasel".
..soundtrack became the Stooges first record release ? - "Have rocket, will..
..sport did Moe play in school ? - Baseball.
..type of dogs were Curly's favorite ? - Boxers.
..type of therapy was Larry given for an acid burn ? - Violin lessons.
..was Curly's first love in the entertainment field ? - Musicals.
..was Curly's first name ? - Jerome.
..was Curly's real name ? - Jerome Lester Horwitz.
..was Larry's first name ? - Louis.
..was Larry's hobby ? - Teaching serious music.
..was Larry's real name ? - Louis Feinberg.
..was Moe's real name ? - Moses Horwitz.
..was the 1974 film released by Columbia called ? - "The Three Stooges follies
..was the first product the Stooges endorsed on T.V. ? - Hot shot insecticide.
..was the most popular "Three Stooges" merchandise ? - Bubble gum cards.
..was the name of the hospital in "Men in black" ? - "Los Arms Hospital".
..was the name of the Stooges last feature film ? - "The outlaws is coming".
..was the stadium named in "Three little pigskins" ? - "Gilmore Stadium".
..was the Stooges most frequently used theme song ? - "Three blind mice".
..was the title of Larry's book ? - "A stroke of luck".
..year was the official "Stooge Fan Club" started ? - 1931.

When

..Curly was 13, what sort of accident did he have ? - Shot himself in the foot
..Larry's violin is broken in "Punch drunks", he gets a : - Radio.
..the Stooges went to Dublin they were billed as : - "The Hooges".

Where

..did Curly hang out ? - "The Triangle Ballroom".
..did the scar on Curly's cheek come from ? - A car accident.
..is "The Three Stooges Dell" located ? - Hammond, Louisiana.
..were Moe and Curly's parents from ? - Russia.

Which

..football team was used in "Three little pigskins" ? - "Loyola".
..Stooge couldn't stand being late for appointments ? - Moe.
..Stooge didn't play the ukulele ? - Larry.
..Stooge enjoyed hunting ? - Curly.
..Stooge enjoyed making hooked rugs ? - Moe.
..Stooge got his start as a Shakespearean actor ? - Moe.
..Stooge got into the real estate business ? - Moe.
..Stooge grew up with Ted Healy ? - Moe.
..Stooge had a phobia about shellfish ? - Moe.
..Stooge had an act as a russian violinist ? - Larry.
..Stooge had Norman Maurer as a son-in-law ? - Moe.
..Stooge had to declare bankruptcy in 1978 ? - Larry.
..Stooge hated long conferences ? - Larry.
..Stooge joined the group sporting a moustache ? - Curly.
..Stooge liked dogs ? - Curly.
..Stooge liked to collect stamps ? - Moe.
..Stooge loved sports ? - Larry.
..Stooge never appeared on film without his partners ? - Larry.
..Stooge owned a furniture store ? - Moe.
..Stooge performed in a musical act ? - Larry.
..Stooge starred on his high-school basketball team ? - Curly.
..Stooge thought of the name "Curly" ? - Curly.
..Stooge was a lifeguard as a teenager ? - Moe.
..Stooge was always a victim of circumstances ? - Curly.
..Stooge was an accomplished ballroom dancer ? - Curly.
..Stooge was an amateur boxer ? - Larry.
..Stooge was considered a live-wire ? - Larry.
..Stooge was considered a "Yes-Man" ? - Larry.
..Stooge was considered an ugly duckling ? - Moe.
..Stooge was considered the "cry-baby" of the group ? - Larry.
..Stooge was considered the leader of the group ? - Moe.
..Stooge was known as a dead shot ? - Moe.
..Stooge was known as "babe" ? - Curly.
..Stooge was nicknamed "Wholesale Charlie" ? - Moe.
..Stooge was on a mexican T.V. game show ? - Moe.
..Stooge was secretly married ? - Curly.
..Stooge was seldom on time for appointments ? - Larry.
..Stooge was the eldest in his family ? - Larry.
..Stooge was the oldest ? - Moe.
..Stooge was very shy ? - Curly.
.."Three Stooges" short was done in rhymed verse ? - "Women haters".

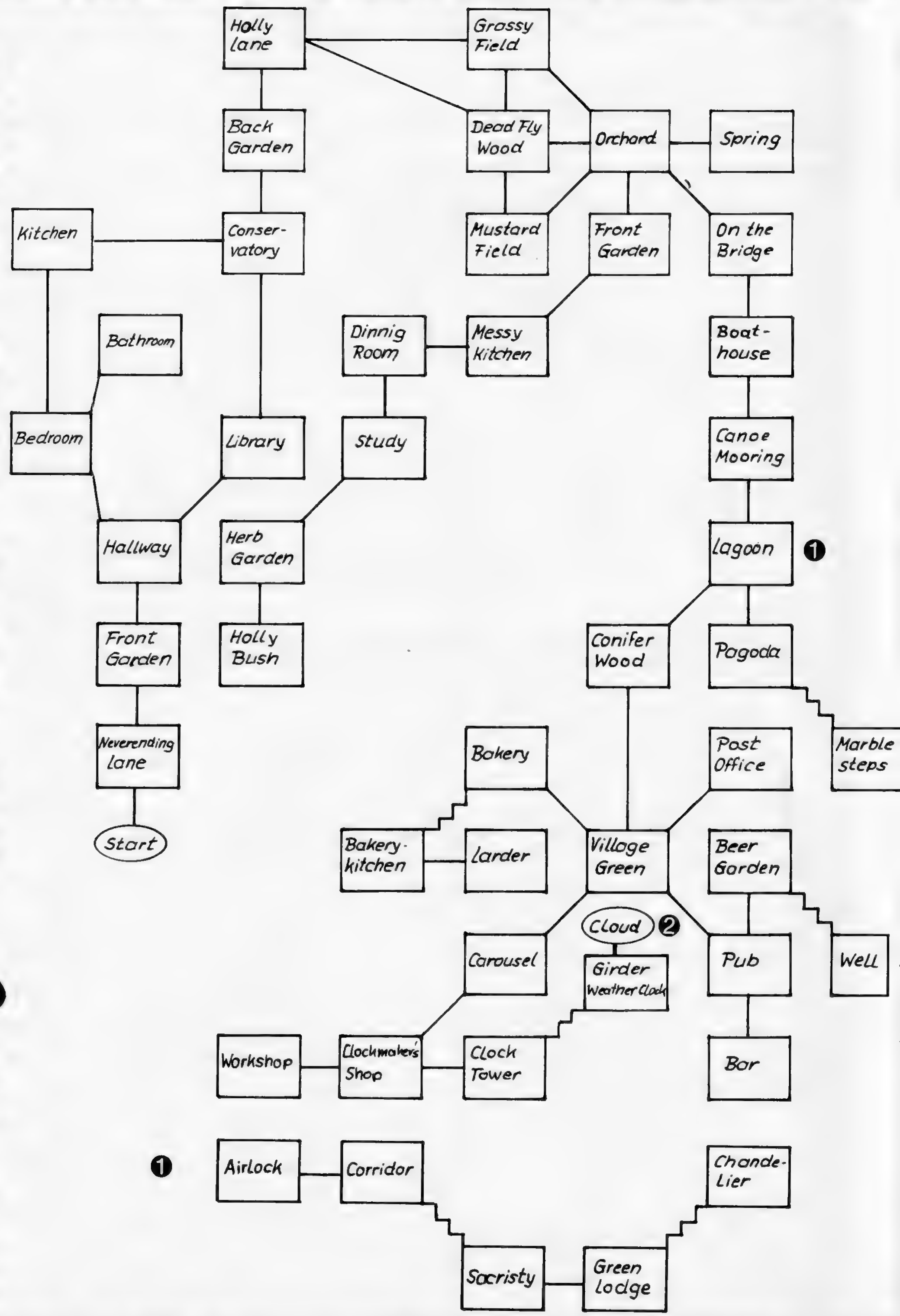
Who

..helped Moe get his first movie role ? - Maurice Costello.
..made Curly shave his head ? - Ted Healy.
..was Larry married to ? - Mabel Haney.
..was Moe married to ? - Helen Schonberger.
..was Ted Healy ? - A comic with the Stooges.
..was the tallest Stooge ? - Curly.
..were the Howard brothers ? - Moe, Curly and Shemp.

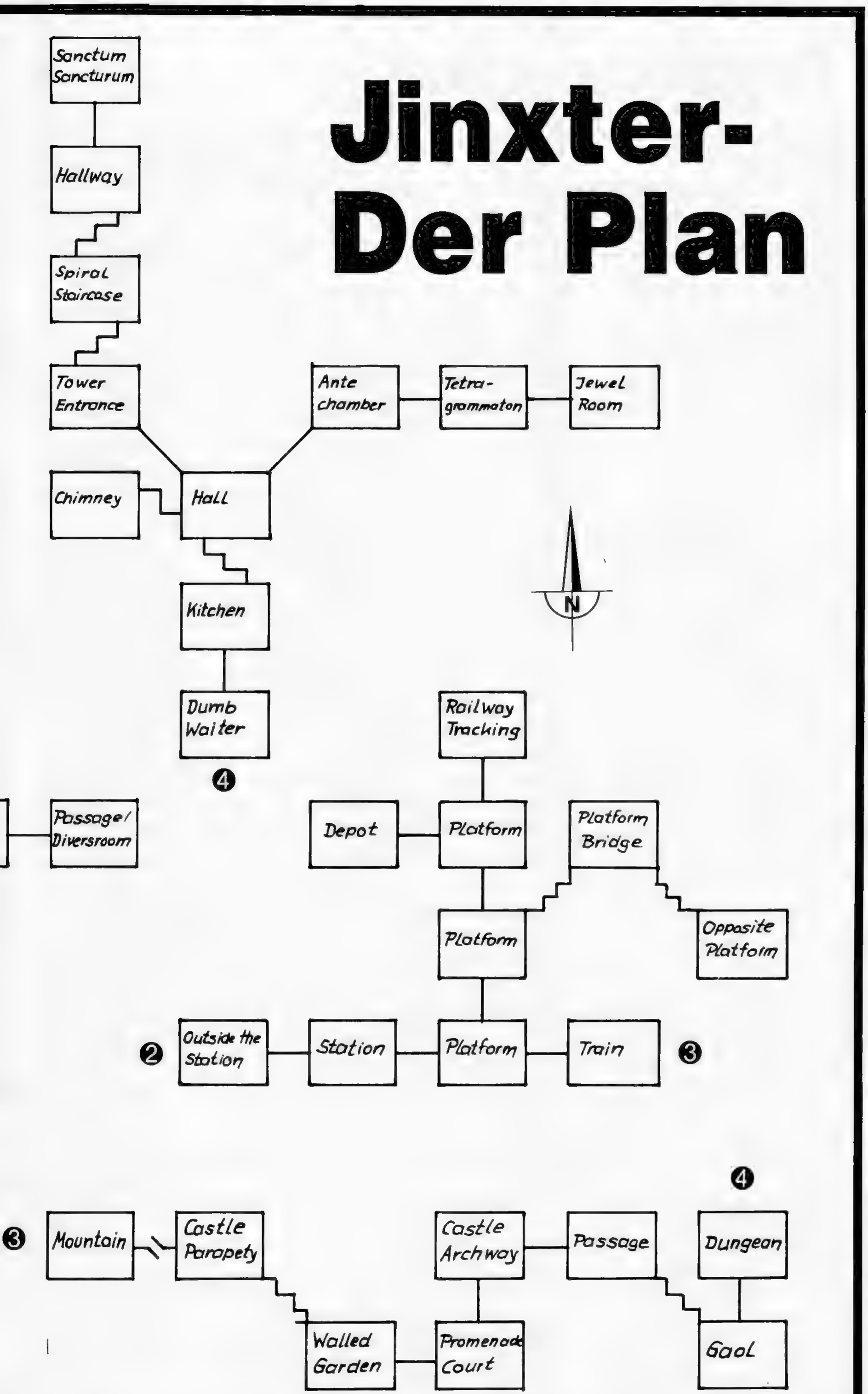
Why

..did Curly go crazy when he saw cheese ? - His father was a real rat.
..did Curly shave his head ? - He was too good looking.

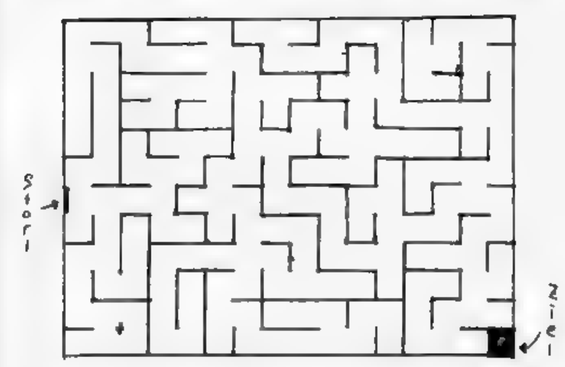
Der Weg, der zum Ziel führt!



Jinxter-Der Plan



Dieser kleine Plan von **EXORCIST** kommt vom Empire Duo.



Haha, zwischendurch erst einmal ein paar Pokes und Tips für den Speccy, die uns Carsten Hofmann aus Gelnhausen zugesandt hat. FREDDY HARDEST 1: POKE 63519,24 (US) oder POKE 64011,183 (UL); FREDDY HARDEST 2: Access Code: 897653 bzw. POKE 61607,183 (UL); INHERITANCE III: Code: OOLAAEAKA; RAMPAGE: POKE 56693,0 (UL); SOLOMON'S KEY: POKE 49344,0 (UL) und/oder POKE 50831,0 (unendliche Feuerbälle), Cheat Mode: Tasten wie folgt definieren: E, B, O, R, P, Tasten neu definieren, und man hat unendliche Leben; SIDEWIZE: POKE 52637,9 plus POKE 52647,9 (US); MOON STRIKE: POKE 52221,0 (UL); BUBBLE BOBBLE: Cheat Mode: 1.) 2-Spieler-Option wählen, 2.) Wenn für Spieler 1 'Game Over' ist, die Taste 1 drücken und das Spiel kann weitergehen!; THUNDERCATS: POKE 31407,0 (UL); 720 DEGREES: POKE 41918,0 (unendliche Zeit); STAR WARS: POKE 45268,0 (US); TRANTOR: POKE 56711,0 (unendliche Zeit) oder POKE 52529,0 (unendliche Energie); ATV SIMULATOR: POKE 60250,0 (unendliche Zeit); WAR CARS: 10 CLEAR 24999: LOAD""CODE
30 LOAD""CODE
40 POKE 32337,0:REM unendliche Leben
50 RANDOMIZE USR 57090
DEAD OR ALIVE: Wenn man einen Highscore erzielt hat und nach dem Namen gefragt wird, "CHEAT" eingeben, und man hat 1.) unendliche Leben und kann 2.) durch Drücken der SPACE-Taste in das nächste Bild gelangen. So, das soll erst mal reichen. Nur nicht aufgeben!

Über die Probleme eines Schwarzsehers - oder: Kontraste !

Mit dem Computer kann man ja die tollsten Probleme haben! Jeder Besitzer einer Blechkiste - wahlweise auch aus Plastik - mit ein paar Chips innendrin kann ein Lied davon singen. Oft genug ist das bewußte Problem aber nicht mal die Blechkiste selbst, sondern das, was alles dranhängt - mit anderen Worten: Die Peripherie.

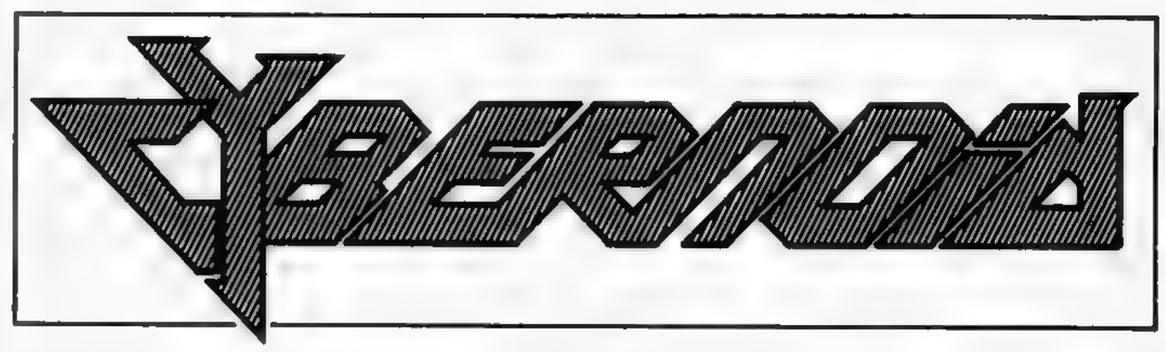
Es soll ja Leute geben, die ohne mit der Wimper zu zucken so 'n paar Blaue rüberschieben und die sich gleich eine "Komplettanlage" von der Firma Krummesohre oder Matahari inklusive Monitor, Drucker, Laufwerk und weiß-der-Kuckuck-was-noch-nicht-alles zulegen.
Die meisten fangen aber sicher "klein" an, z.B. mit einem C-64 inklusive Datasette. Das Ganze wird dann an den Fernseher gehängt, denn ein passender Monitor kostet auch ein paar hundert Steine.
Mit dieser Konfiguration ist man ja als Anfänger schon ganz gut bedient, vorausgesetzt, der heimische Fernseher läuft mit Farbe und man muß nicht pünktlich zur Sportschau oder "Wie isses" das Kabel aus dem Antennenstecker entfernen.
Dieser Zustand hat jedoch meist erst dann ein Ende, wenn man nach langem hin und her den alten Herrschaften den kleinen portablen s/w-Apparat abgeschwatzt hat. Und damit fangen dann die nächsten Probleme an!
Ich gehöre auch zu der Sorte Leute, die den bewußten kleinen s/w-Portablen besitzen, dazu einen C-64 mit Floppy (immerhin!). Der Fernsehapparat ist ausgestattet mit einem Aus- und Anschaltknopf, einem Firmenschild mit Aufdruck "SANWA", einem etwas größeren Knopf, mit dem man Sender suchen und ab und zu auch finden kann und zwei weiteren Knöpfen, die besonders bedeutsam werden, wenn man irgendwelche Programme einladen will und diese auf der s/w-Mattscheibe auch sichtbar machen möchte.
Die beiden Knöpfe heißen, wie Sie sicherlich schon richtig vermutet haben, "Helligkeit" und "Kontrast". Und diese beiden Knöpfe sind an meinem TV-Gerät schon ziemlich abgewetzt. Denn: Bei einem s/w-Fernseher (speziell Portablen) können Sie einladen, was Sie wollen - die vorige Einstellung stimmt nie!
Somit fangen die Probleme beim Softwarekauf schon an: Nehmen wir mal an, Sie lesen in der ASM einen Testbericht über ein Programm. Alles, was Sie gelesen haben, gefällt Ihnen so gut, daß Sie sich zum Kauf entschließen. Nehmen wir mal weiter an, Sie wohnen irgendwo in der Pampa - weit und breit kein einziger Softwareladen, in dem Sie sich das Programm vorher mal ansehen können. Was machen Sie also? Sie bestellen beim Softwareshop Soundso und warten "guter Hoffnung".
Die müssen Sie auch haben, denn eines Tages kommt dann tatsächlich ein Umschlag mit dem neuen Programm. Sofort nach dem ersten Einladen sehen Sie - nichts! Logisch, ist das Game doch so farbenprächtig, daß man auf der s/w-Knäcke nicht zwischen Hellblau und Dunkelblau unterscheiden kann. Übrigens natürlich auch nicht zwischen Hellrot und Gelb und zwischen Dunkelblau und Dunkelrot. Wozu auch?
Dann beginnt der Kampf mit den Knöpfen: Etwas mehr Helligkeit und etwas weniger Kontrast: Nun verschwimmt nur noch Dunkelblau und Dunkelrot, das Gelb ist gar nicht mehr vom weißen Hintergrund zu trennen. Also wieder eine Spur dunkler und etwas mehr Kontrast...und so weiter.
Hat man endlich die optimale Einstellung gefunden, sieht man immer noch längst nicht alles, aber in groben Zügen läßt es sich erraten. So entwickeln manche Games ungeahnte Trainingsmöglichkeiten für die kleinen grauen Zellen und die Glupscherchen. Hervorragendes Beispiel ist hierfür z.B. "Defender of the Crown", das Strategiespiel schlechthin, daß man auch als Hinterwäldler mit s/w-TV besitzen sollte. Die "Bilder" sind ja auch in s/w hübsch anzuschauen. Lediglich im Spiel gibt's dann Schwierigkeiten, denn selbst bei optimaler Einstellung sind die dunklen Fahnen der Sachsen bzw. die Wappen der Verbündeten nur schwer voneinander zu unterscheiden. Da hilft nur eins: Gedächtnis! Man kann allerdings ein noch so gutes Gedächtnis haben, bei Spielen wie z.B. "Traz" nutzt auch das nichts mehr. Grundsätzlich kann man bei jedem neuen Level erstmal Kontrast und Helligkeit korrigieren. Allerdings bleiben einige Level trotz optimaler Einstellung nur schwer bis fast unmöglich spielbar. Das sieht man mehr schwarz als weiß. Auch "Battleships" ist nur bei sehr heller Einstellung spielbar, wobei das Gesamtbild allerdings leidet.
Natürlich gibt es auch löbliche Ausnahmen. Beispiel hierfür: "Nebulus". Obwohl "Nebulus" auch sehr farbig ist, läßt es sich bei mittlerer Helligkeit sehr gut bewältigen. Auch gut spielbar, wenn auch nicht ideal, ist z.B. "Auf Wiedersehen Monty" bei mittlerer Helligkeit und sehr starkem Kontrast.

Ja - und dann gibt's ja sogar noch einige wenige Games, die sind geradezu prädestiniert, auf einer alten s/w-Krücke gespielt zu werden. Paradebeispiel ist natürlich "Sidewalk", zumal dieses Game in s/w programmiert wurde.
Und dann gibt's auch mal ne große (positive) Überraschung. Selten aber wahr! Manchmal spielt sich ein für Farbe angelegtes Game auf einem s/w-Monitor besser! Sie glauben mir nicht? Dann schauen Sie sich mal "Tetris" in s/w an! Jeder C-64-Besitzer, der das Game hat, sollte das mal probieren. Die Farben der Bausteinchen sehen sowieso nicht besonders gut aus, zumal sie in der C-64-Version sowieso dauernd wechseln und somit auch keine Orientierungsfunktion haben. In s/w spielt sich Tetris einfach besser!
So etwas ist allerdings doch eher die Ausnahme als die Regel.
Bleibt zum Schluß nur noch ein Stoßseufzer übrig - und der fromme Wunsch nach einem farbigen Monitor, bei dem man die Knöpfe für Helligkeit und Kontrast so stehen lassen kann, wie man sie einmal eingestellt hat. Das wär 'schön...!

Martina Strack

Der Wahnsinn!

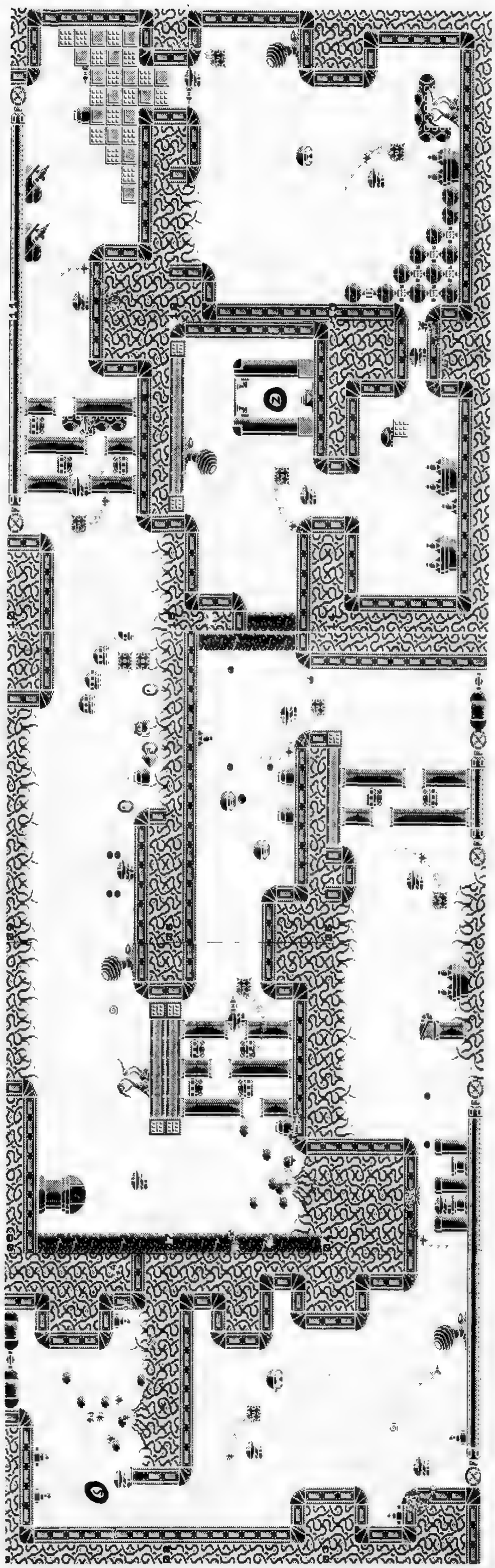
Alle Levels und Screens von



Bekanntlich ist dieses Top-Game von HEWSON äußerst schwer zu schaffen, denn jedes Bild ist brandgefährlich und bietet unliebsame Überraschungen. Wir können Euch aber jetzt einen vollständigen, fantastischen Plan dieses Spiels mit allen 70 Screens bieten! Zusätzlich gibt's natürlich noch ein Legende aller Spielobjekte und ein paar gute Tips. Durchgespielt und zusammengestellt hat das Ganze übrigens MICHAEL SUCK, die geniale Hardcopyroutine stammt von OTTFRIED SCHMIDT. Die Copies wurden der Spectrum-Version entnommen, sind aber zu 95% kompatibel zu den anderen Fassungen. Also Leute, schaut Euch alles genau an, und dann nichts wie ran an den Joystick!

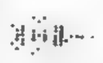
LEVEL 1

In allen drei Levels ist der Startpunkt jeweils mit "S", der Zielpunkt mit "Z" gekennzeichnet.



Legende

Unser Held, der CYBERNOID! Ballern kann er in diesem Zustand aber nur nach vorn.



Nach dem Aufsammeln dieses Teils gibt's Schuß nach hinten. Praktisch zum Bonussammeln, während die Gegner von hinten und vorn auf dem Bildschirm herumrasen.

Die Dinger sind Bonusgegenstände. Die meisten Points bringt die Raute; der Kanister füllt die derzeit eingesetzte Waffe um ein Stück auf. Am besten für die "Seeker" und Springbomben benutzen!

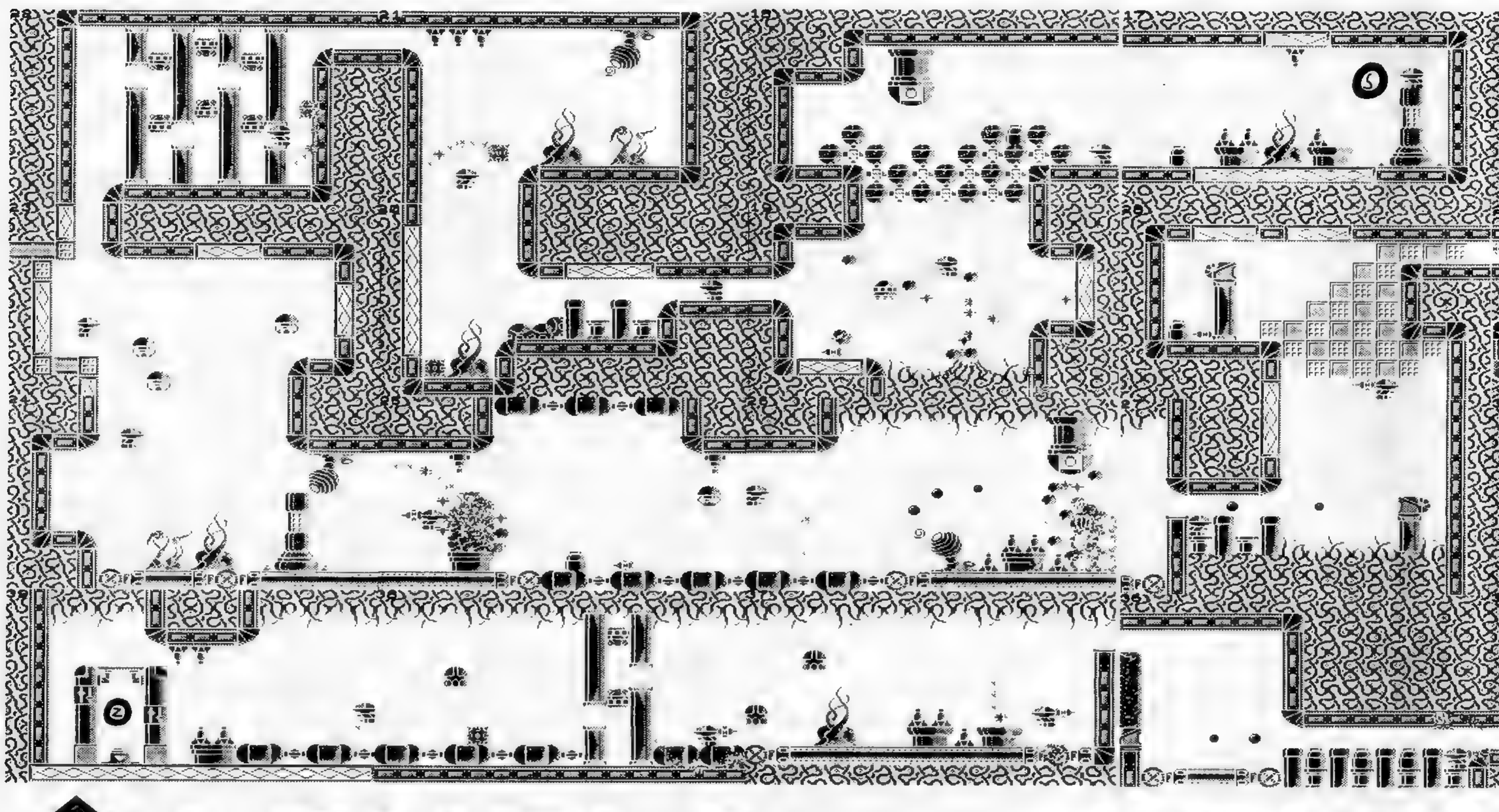
Diese Drohne schwirrt um den Cybernoid herum und zerstört fast alles, was sich ihr in den Weg stellt. Ebenfalls sinvoll, wenn man scharf auf einen guten Bonus ist.

Die Raketen fliegen fieserweise dann los, wenn man sich gerade über ihnen aufhält. Entweder vernichten oder in großer Höhe schnell über sie hinwegschweben.

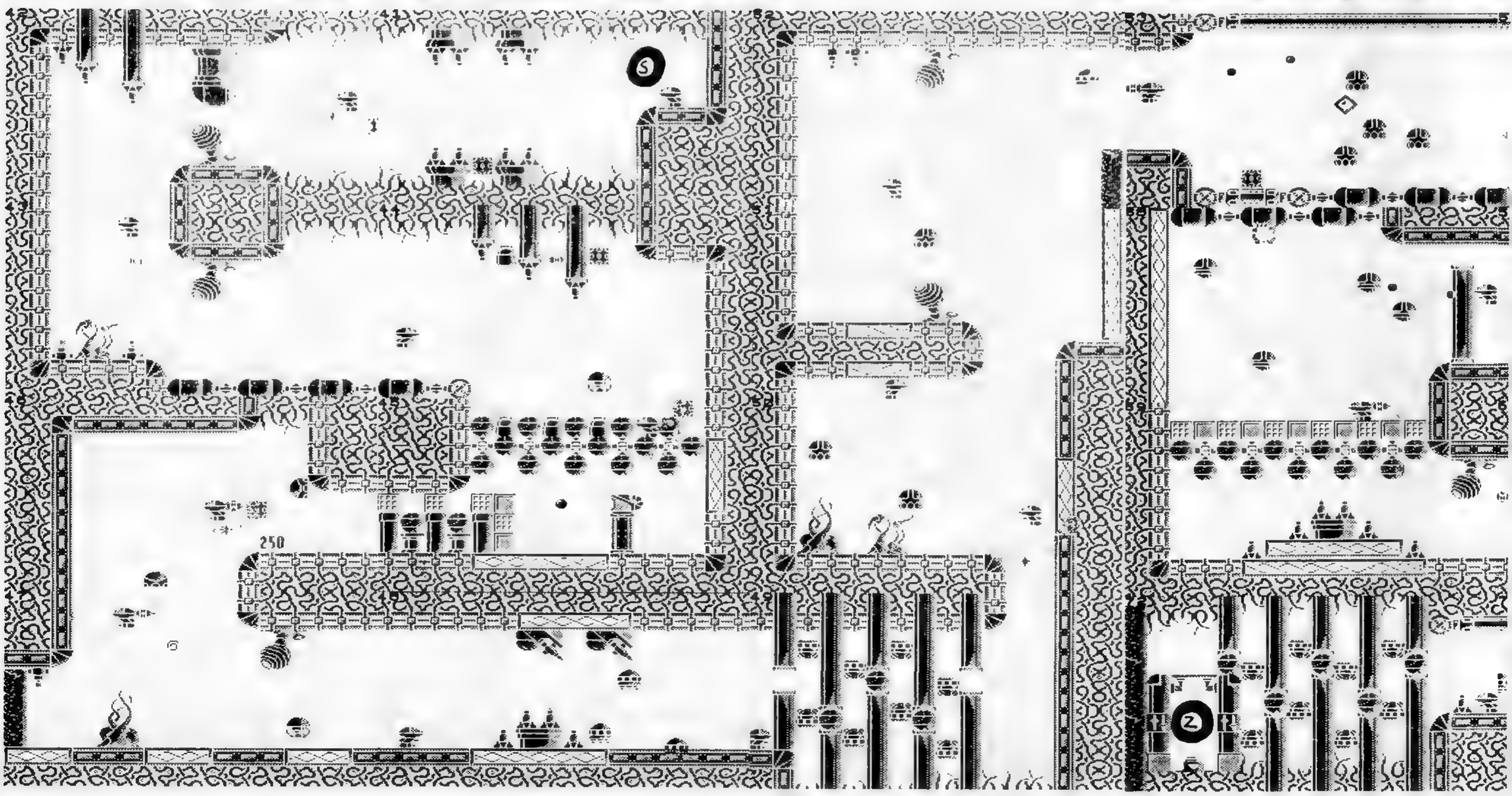
Diese drei Dinger sind völlig harmlos, bringen aber gut Punkte.

Die Raupe wandert immer am Bildrand entlang. Einfach ausweichen, vernichten läßt sie sich eh nicht.

Die Feindraumschiffe sind besonders in den späteren Screens gefährlich, da sie auf dem ganzen Bildschirm herumrasen. Sie tauchen in fast jedem Bild auf, sind aber besonders dort massiv vertreten, wo keine fest installierten Geschütze vorhanden sind. Im übrigen geben diese Dinger nach Abschuß ab und zu die

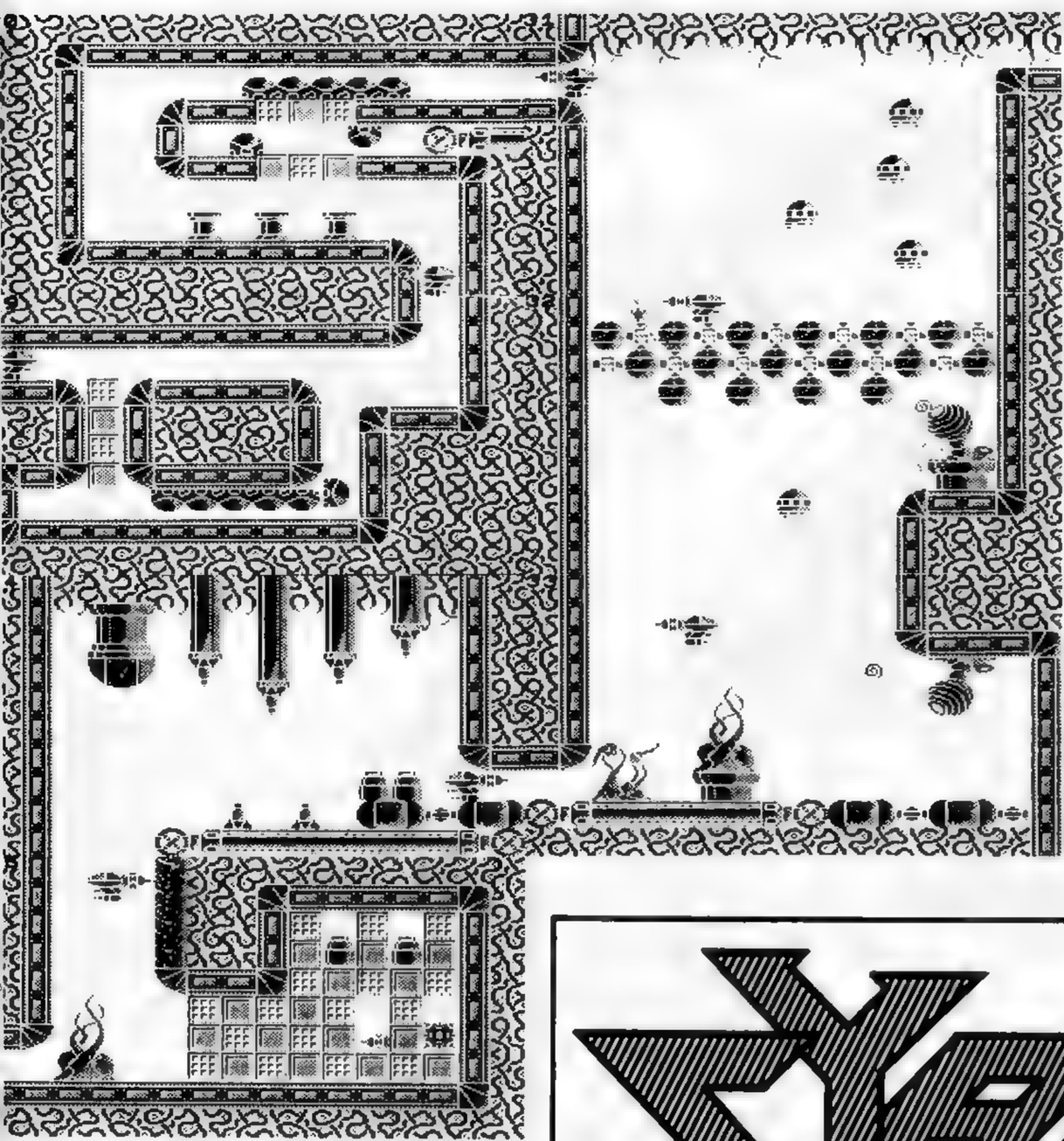


LEVEL2 LEVE



Bonussteinchen und Ausrüstungen frei. In manchen Räumen kann man da gut Punkte sammeln. Wirksamste Waffe: Die Springbomben.

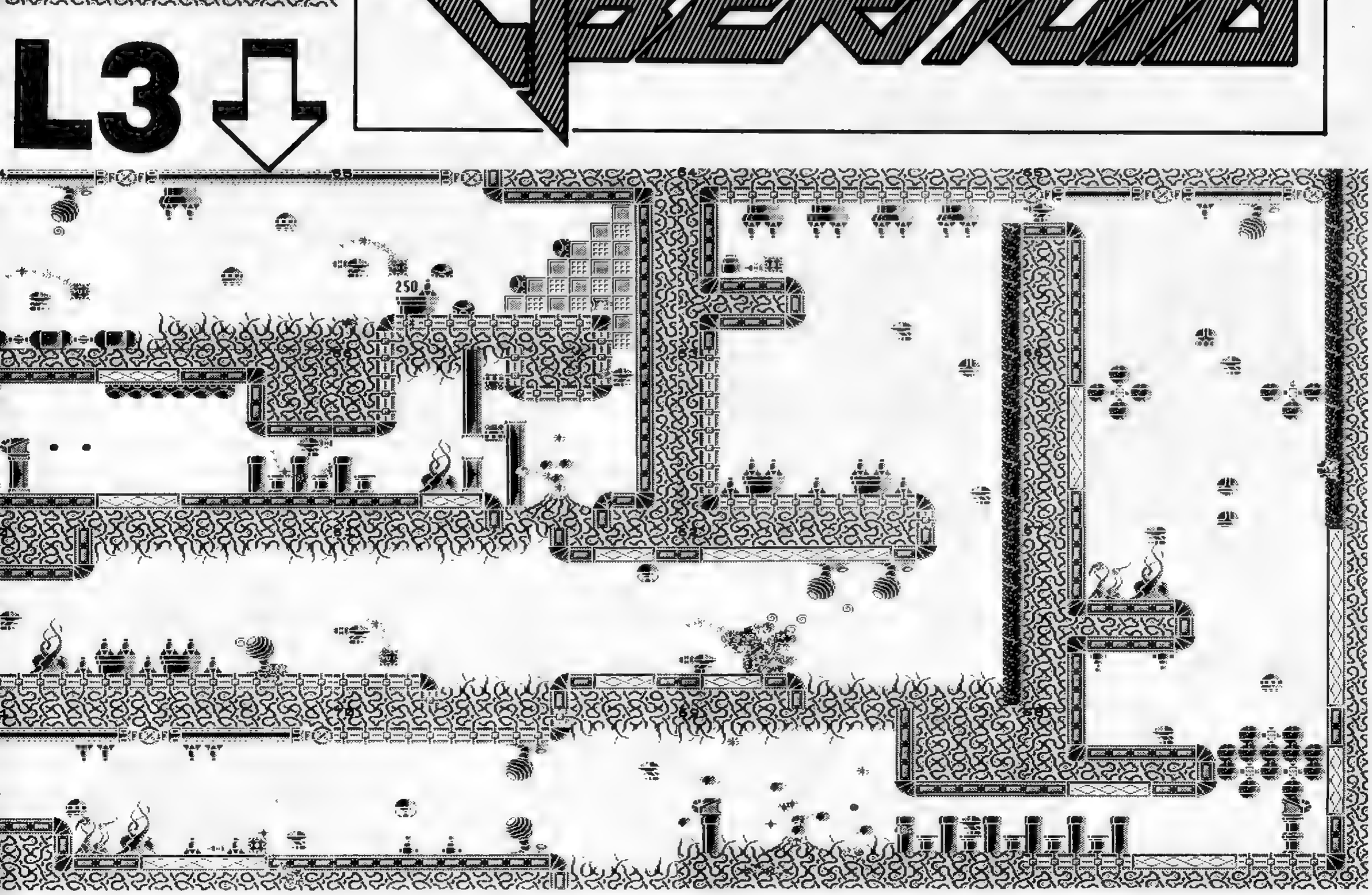
Diese Pflanze ballert gezielt und regelmäßig, aber mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Die Vernichtung sollte durch Drohne oder eigene Raketen erfolgen. In Bildern mit dieser Pflanze und dem "Schrotgewehrturm" benutzt Ihr aber am besten einen Seeker, denn sonst geht's mit Euren Leben steil bergab!

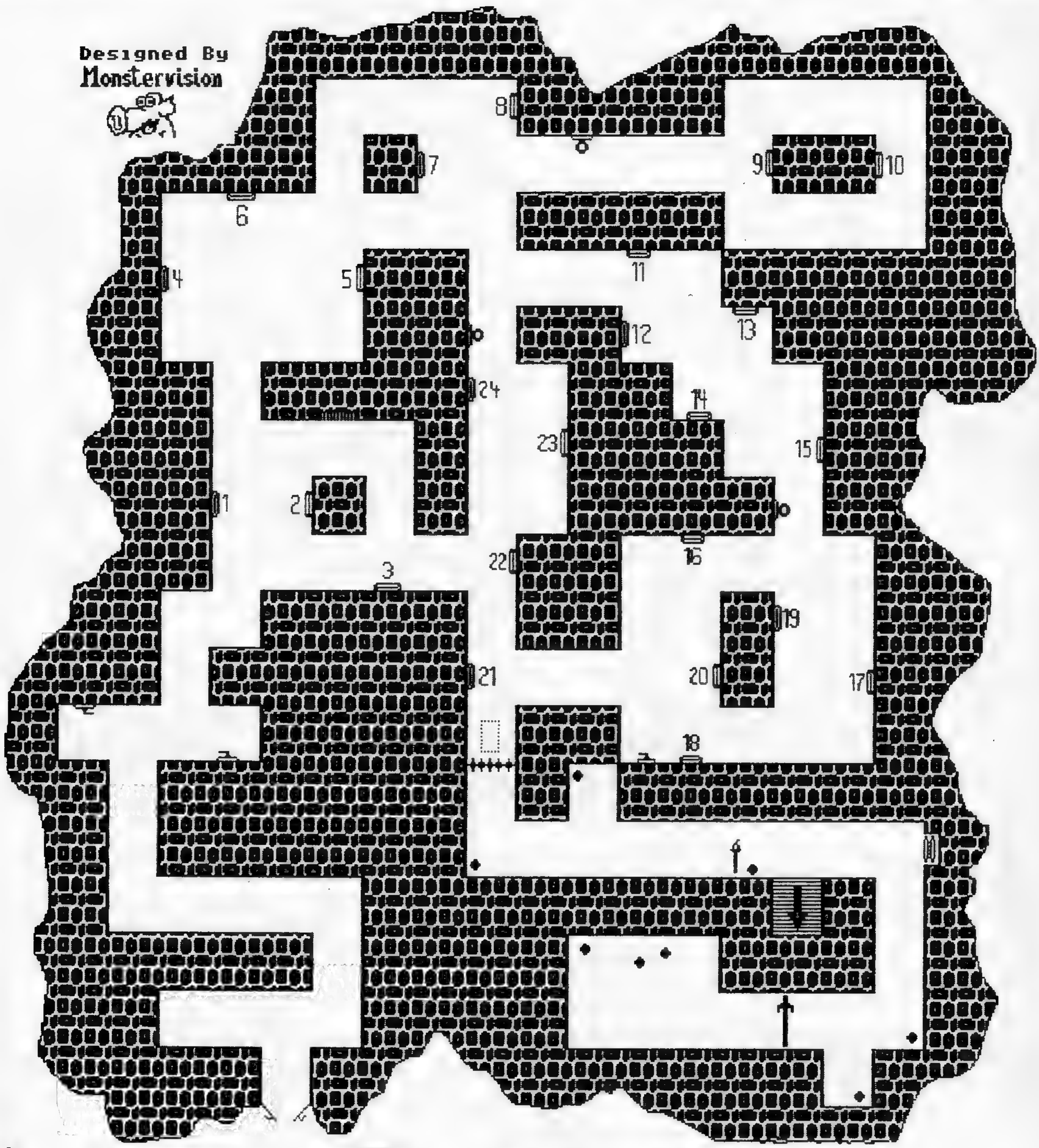


Uuuuh, diese Pärchen sind knifflig, denn sie fahren in Röhren mit versetzten Ein- und Ausgängen auf und ab. Hier hilft nur viel Übung! Sollten sogar mehrere Röhren hintereinandergeschaltet sein (siehe Plan), kann man sich noch mit dem Schutzschild retten. Sind gar die Ausgänge mit Hindernissen verstopft, helfen nur noch die Springbomben.

Der Geschützturm schießt intervallartig und läßt sich durch **nichts** vernichten. Einzige Möglichkeit: Die kurzen Schußpausen ausnutzen und langsam heranpirschen.

Auch dieser Turm ist unverwundbar. Er macht längere Schußpausen, feuert dann aber wie ein Schrotgewehr. Da müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben!





Kurbel
Ring
Bild
Gitter
Ausloeser
Treppe
Fackel
Pergamentrolle
Lebensmittel
Tuer

Dungeon Master

HALL OF FAMES

DANIEL©

Diese Karte der Hall of Fames von **DUNGEON MASTER** haben wir vom Monstervision Club aus Achim bekommen. Die verschiedenen Helden findet Ihr so aufgeführt: (Nummer, Name, Lebensenergie, Kampfkraft, Magie). So, da wären: (15, Stam Bladecaster, 75, 80, 0), (21, Halk the Barbarian, 90, 75, 0), (11, Sonja She Devil, 65, 70, 2), (12, Leyla Shadowseek, 48, 60, 3), (9, Hissssa Lizar of Makan, 80, 61, 5), (18, Daroou, 100, 65, 6), (17, Azizi Johari, 61, 77, 7), (19, Leif the Valiant, 75, 70, 7), (2, Zed Duke of Banville, 60, 60, 10), (6, Hawk the Fearless, 70, 85, 10), (1, Iaido Ruyito Chiburi, 48, 69, 11), (24,Linflass, 65, 50, 12), (7, Alex Ander, 50, 57, 13), (8, Nabi the Prophet, 55, 65, 13), (22, Syra Child of Nature, 53, 72, 15), (4, Chani Sayyadina Sihaya, 47, 67, 17), (10, Gothmog, 60, 55, 18), (13, Mophus the Healer, 55, 55, 19), (20, Wu Tse Son of Heaven, 45, 47, 20), (3, Elija Lion of Yaitopya, 60, 58, 22), (23, Gando Thurfoot, 39, 63, 26), (5, Boris Wizard of Baldor, 35, 65, 28), (14, Wuuf the Bika, 40, 50, 30), (16, Tiggy Tamal, 25, 45, 35). Sortiert war das Ganze nach der Magie. So, dann stürzt Euch mal in die Dungeons!

Hier seht ihr die Lösung zu KING'S QUEST III. Die Einsender haben sich bereits am Ende des Textes verewigt.

LÖSUNG ZU SIERRA'S KING'S QUEST III :

Zuerst die Sachen in der Küche nehmen
(spoon,knife,bowl,mutton,fruit and bread).
Jetzt warten ,bis der Zauberer eine Reise macht.
Nun in das Zimmer des Zauberers gehen, dort die beiden
Schubladen öffnen und den Spiegel und das Rosenwasser nehmen.
Im Schrank findet man die magische Karte und auf dem
Schrank einen Schlüssel ('Brass Key')
Dann den Berg hinuntergehen,zu dem grossen Baum in
der Nähe der Wüste gehen und in das Loch greifen(grab hole).
Eine Leiter erscheint.Hinaufklettern,ins Baumhaus gehen und den
Geldbeutel vom Tisch nehmen.Dann zum Geschäft gehen und Fischöl
kaufen.Im Haus der Bären vom Tisch die Haferflocken nehmen.
Jetzt wieder ins Haus hinauf gehen und Der Katze
ein Haar ausreissen (1.get cat , 2.get hair /mehrere Versuche)
Dann geht man ins Arbeitszimmer des Zauberers
und öffnet den kleinen Schrank mit dem Schlüssel.Den Zauberstab
nehmen und den Schrank wieder schliessen.Im Regal das Buch bewegen
und auf das Mettalstück drücken (push lever).Eine Geheimtür öffnet
sich.Hinuntergehen und aus den Regalen sämtliche Zaubermittel
(man erfährt die Namen durch (look shelves)) mitnehmen.
Nun das Zauberbuch (auf dem grossen Tisch) auf Seite XXV öffnen.
Die Anweisungen nach der Anleitung befolgen. (Genau tippen)
Nun den erstellten Katzenkeks ('Cat Cookie') in die Haferflocken
geben.Die Geheimtür wieder schliessen .und den Zauberstab
wieder in den Schrank legen (wichtig!).
Hinaufgehen in das eigene Zimmer und alle Sachen unter dem
Bett verstecken.Dann warten bis der Zauberer wieder kommt
(kommt bei der Zeit von etwa 30 Min.).
Wenn er nach dem Essen verlangt,die Haferflocken holen und
sie dem Zauberer zum Essen geben (im Esszimmer).
Der Zauberer verwandelt sich nun in eine Katze (=tot).
Jetzt alle Sachen unter dem Bett hervorholen.Zu den Hühnern
gehen und einem von ihnen eine Feder ausrupfen.Die magische
Karte ansehen (look map) und sich zum Geschäft zaubern lassen.
Hineingehen und einen Lederbeutel,Salz und Schmalz kaufen.
Von der Mistel (beim Meer) einen Zweig abbrechen.Beim Wasserfall
(am Bach) Schlamm und unter dem grossen Baum (mit Baumhaus)
drei Eicheln nehmen (mehrere Versuche nötig).In die Wüste gehen
und der Hexe den Spiegel zeigen.Sie wird nun zu Stein.Die
Schlangenhaut (skin) und den kleinen Kaktus nehmen.Wenn der
Adler vorbeifliegt die Feder nehmen und im Haus der Bären
(im 1.Stock)aus der Kommode den Fingerhut nehmen.Im Blumen-
beet Tau(dew) nehmen.Nun wieder hinauf ins Haus gehen.
Den Zauberstab wieder holen und ins Labor gehen.Das grosse
Buch auf Seite IV öffnen und die Anweisungen auf Seite IV
der Anleitung befolgen.Dann mit der Karte zum Spinnennetz
teleportieren.Nun in einen Adler verwandeln (Dip fly wings
in essence) und aufs Spinnennetz zufliegen.Die Spinne wird
nun ins Meer geworfen.In die Höhle gehen und von dem Orakel
den Bernstein entgegennehmen.Wieder hinaufgehen ins Labor und
die restlichen Zaubersprüche am grossen Buch eintippen.
Dann in die Bar gehen.Dem Seeräuberkapitän das restliche
Geld geben.Nun sofort über den Steg ins Schiff gehen in dem
man sich dann im Kerker gefangen wiederfindet.Ein Bilo nach
osten gehen und die kleine Kiste nehmen.Die kleine Kiste
neben die grosse stellen un dann zuerst auf die kleine,
dann auf die grosse und dann zur Leiter springen.Ins Zimmer
des Kapitäns gehen (nur wenn er nicht da ist) und aus der
Kiste die gestohlenen Sachen holen.Beim Rettungsboot die
Schaufel nehmen.Nun eine kurze Zeit warten.
man sieht auf der 'Magic Map' wo sich das Schiff gerade
befindet) Wenn das Schiff nahe an der Insel ist auf den
Balkon gehen,sich in eine Fliege verwandeln und nach Osten fliegen
bis man auf der Insel ist.Nun wieder in einen Mensch
verwandeln.Von der Palme aus 5 Schritte nach osten gehen und
den Schatz ausgraben (mehrere Versuche).Dann nach norden gehen
und nochmals in eine Fliege verwandeln.Dem Weg entlang hinauf-
fliegen bis das Schneemonster kommt.Das Monster erschreckt ,
wenn man eine Fliege ist und haut ab.Nun wird man automatisch
zurückverwandelt.Den linken Weg nach Süden gehen und durch das
Labyrinth (eine Denkaufgabe) an den rechts unteren Rand gelangen.
Nun über die Brücke gehen. Nachdem man von dem kleinen Berg
hinuntergefallen ist,in die Höhle gehen und die grosse Treppe
hinaufsteigen.Oben den Unsichtbarkeitsspruch (rub ointment
on body) anwenden und beim Drachen den Sturm zaubern (brew of
storms churn it up).Der Drache stirbt.Jetzt die Prinzessin
befreien (untie girl) und mit ihr die Treppe wieder hinuntergehen.
Unten nach westen (an den Steinen vorbei).dann vom Brunnen
aus 2x nach norden und das Game ist GELÖST !!!!!!!!!!

Gespielt von Oliver Bauer und Stephan Bareiss aus Stuttgart.

Lutz Kerwien aus Bremerhaven hat sich die Mühe gemacht und bereitet somit allen Garrison-Freaks (hoffentlich) eine Freude:

Garrison

Sc = Scroll Fo = Food Po = Potion Ke = Key Gl = Glue Te = Teleport
Ma = MagicBlocks De = Death Am = Amorph Co = Conjurer So = Sorcerer
Gu = Guards Dm = Demon Gh = Ghost Sh = Schießen Ru = Laufen Ex = Exit
gF = gelbe Fläche zum Öffnen der Ausgänge X = vorhanden V = viel - = nichts

Name des Levels	Sc	Fo	Po	Ke	Gl	Te	Ma	De	Am	Co	So	Gu	Dm	Gh	Sh	Ru	Ex	gF
A long way	-	X	-	X	-	X	-	-	-	-	X	X	X	X	V	N	X	2
All black	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-	X	V	N	X	5
All the way back	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	X	X	X	X	V	N	X	1
All thy enemies!	-	X	-	X	-	-	-	5	X	X	X	X	X	X	V	V	X	2
Amazing	1	X	-	X	-	-	-	-	-	X	-	X	-	X	N	N	X	-
Amorphs only	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	V	N	X	-
Ambush	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	N	X	-
Be careful	-	X	-	X	X	-	-	-	-	-	X	X	-	X	V	N	X	-
Be careful with your keys	1	X	-	X	-	-	X	7	-	X	-	-	X	X	N	N	X	3
Be cool	4	X	X	X	-	-	-	2	-	X	X	X	X	X	V	N	X	-
Beware of the traps	-	X	-	X	-	-	X	-	-	-	-	-	-	X	N	N	X	4
Can you get the potions?	1	-	X	-	X	-	X	-	-	-	X	-	-	X	V	N	X	-
Citadel	-	X	-	-	X	-	-	-	-	X	X	-	-	X	V	V	X	-
Conjurer only	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	V	N	X	-
Conjurers and Demons	1	X	X	X	X	-	-	-	-	X	-	-	X	X	N	N	X	1
Darkness	1	X	-	X	-	-	-	-	-	X	-	X	-	X	N	N	X	-
Darkness	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	N	N	X	-
Darkness	-	X	X	X	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X	V	N	X	-
Dead kings tomb	1	X	X	X	-	X	X	V	X	-	-	-	-	X	V	N	X	4
Deaths	-	X	X	-	-	-	-	V	X	-	-	-	-	-	N	N	X	3
Debug - level	X	X	X	X	X	X	X	[illegible]	X	X	X	X	X	X	N	N	X	3
Demons	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	N	N	V	-
Demons only	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	V	N	X	-
Dodg'em 1	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	-	X	-	X	V	N	X	-
Dodg'em 2	-	X	X	-	-	-	X	V	-	X	-	-	-	X	V	N	X	-
Dont't touch the door!	2	X	-	X	X	-	-	V	X	X	-	-	X	-	V	N	X	-
Don't waste your amulets	-	X	-	-	X	X	-	V	X	-	-	-	-	X	N	N	X	3
Door spiral	1	X	X	-	-	-	X	-	X	X	X	-	X	X	V	N	X	3
Door, but no keys !	1	X	X	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	X	N	N	X	-
Double spiral	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	V	N	X	-
Empty room (?)	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Exits !	1	X	X	X	-	-	-	1	-	X	X	X	X	X	V	N	X	-
Fast food	-	X	-	-	-	-	-	V	X	-	-	-	-	X	V	N	X	2
Fight the guards	-	-	X	X	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-	N	N	X	2
Find the real exit	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X	-	V	V	-	-
Four exits	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	N	-	-
From all directions	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X	V	N	-	-
Garrison: The Entrance	1	X	X	X	-	-	X	-	-	-	-	-	-	X	N	N	X	1
Ghosts and Guards	2	-	X	X	-	-	-	-	X	-	X	X	-	X	N	N	X	-
Ghosts only	-	-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	V	X	-
Go for the exit	-	V	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Go outside	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	N	X	-
Got a key ?	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-	-	X	V	N	X	2
Got a scroll	1	X	-	-	-	-	-	4	-	X	-	-	-	-	N	N	X	-
Guard house	1	V	X	X	X	-	-	-	-	-	-	X	-	X	N	N	X	-
Guard maze	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	V	N	-	2
Guard room	1	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	-	X	N	N	X	1
Guarded treasures	-	X	X	X	-	-	-	V	X	-	-	-	-	X	V	N	X	-
Hurry up	-	X	X	-	X	-	-	V	X	-	-	-	-	X	-	N	X	-
Impossible ?	-	-	-	-	X	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Invisble Teleports	1	X	-	-	-	X	-	-	-	X	X	-	X	X	N	N	X	-
Isn't it boring to wait?	-	X	X	X	-	-	-	[illegible]	X	-	-	-	X	-	V	N	X	1
Kitchen closed ?	-	X	-	-	-	-	-	[illegible]	-	-	X	-	X	X	V	N	X	-
Labyrinth 01	1	X	X	X	-	-	-	5	-	X	X	X	X	X	V	N	X	3
Labyrinth 02	2	X	-	-	-	-	-	3	-	X	X	-	X	X	N	N	X	2
Live long and prosperous	-	-	-	-	X	-	-	V	-	X	X	X	X	X	V	N	-	-
Madhouse	-	-	X	-	-	-	-	V	X	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Magic blocks	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X	-	V	N	X	2
Maze	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	N	N	X	-
More traps	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	N	N	X	-
Nasty doors	-	X	X	X	X	X	-	-	X	-	-	-	X	X	V	N	X	1
Nothing !	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Oh no: conjurers	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	V	N	X	-
Open the right door !	1	X	X	X	X	-	X	-	-	-	-	-	X	X	V	N	X	4
Open the walls	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	N	N	X	4
Partial darkness	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	N	N	X	-
Purple spiral	-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	V	N	X	-
Quadruple spiral	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	V	N	X	-
Quick reflexes	-	X	X	X	-	X	-	-	-	-	X	-	-	X	V	N	X	3
Relax !	-	X	-	-	-	-	-	6	X	-	-	-	-	X	V	N	X	1
Rooms 01	-	X	-	X	-	X	-	3	X	X	-	X	-	X	V	N	X	1
Rooms 02	-	X	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	X	X	N	N	X	-
Rooms 03	-	X	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	X	N	N	X	-
Rooms 04	-	X	-	X	-	-	-	3	-	-	-	-	X	-	N	N	X	3
Search	2	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	V	N	X	!
Serpentine	-	X	X	X	-	-	-	-	X	X	X	-	-	X	N	N	X	-
Shoot the walls	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	V	N	X	6
Shoot your way	2	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	N	X	1
Sign of evil	-	X	-	-	-	-	-	V	-	-	-	-	-	-	-	N	X	-
Sign of heaven	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	N	X	4
So easy	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-	V	N	X	-
So many ways	-	X	X	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X	V	N	-	-
Sorcerers	1	X	X	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	N	N	X	-
Sorcerers chamber	4	X	X	X	-	-	X	9	-	-	X	-	-	X	N	N	X	2
Sorcerers only	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	V	V	X	-
Star	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	N	N	-	8
Strange !	1	X	-	-	-	X	-	-	-	X	-	-	-	X	N	N	X	-
Teleports	2	X	X	X	-	X	-	-	-	X	X	-	X	X	N	N	X	-
The heart !	3	X	X	X	-	-	-	3	X	-	X	X	X	X	N	N	X	1
There is a fast way out	-	X	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	X	N	N	X	-
Those damned conjurers	-	X	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	N	N	X	-
Those damned ghosts	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	N	N	X	-
Traps	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X	X	V	N	X	-
Treasure chamber	-	X	X	X	-	X	X	V	X	-	-	-	-	-	-	N	X	2
Triple spiral	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	V	N	X	-
Try	-	-	X	X	-	-	-	-	X	-	-	X	-	X	N	N	-	-
Up'n down	-	X	X	X	X	-	X	6	X	-	-	X	-	X	N	N	X	-
V!	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	N	N	X	5
Where is the exit ?	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	V	N	X	-
Which way ?	1	X	-	X	X	-	X	-	-	-	-	X	-	X	V	N	-	-
Zeckenbrut	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	N	N	X	-
////	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	V	N	X	-

Anmerkung: Es können in den Leveln durch Zufall auch mehr Food, Potions, etc. vorkommen.
Es gib mindestens 3 verschiedene Räume mit dem Namen DARKNESS. Davon sind aber nicht alle völlig dunkel !

Liebe, Lust & Leidenschaft

Generationen von verzweifelten Adventure-Freaks werden sich wohl schon an EROTIKA II die Zähne ausgebissen haben. Jetzt könnt Ihr die Beißerchen behalten, denn ASM bietet Euch die Komplettlösung dieses äußerst kniffligen Adventures! Wer sich beim Spielen noch ein bißchen die Spannung erhalten will, sollte also nicht zu weit lesen...

Die Fotos (C-64) sind vom Vorgänger, EROTIKA I, entnommen, entsprechen aber von der Qualität her EROTIKA II

Programm: Erotika II, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Disk.), **Hersteller:** A+S Software, Hannover.

Nachdem man bei einem Techtel-Mechtel in einer Skihütte gestört wurde und den Auftrag erhalten hat, seine Chefin aus den Klauen des "Oberst" zu befreien, findet man sich an seinem Einsatzort wieder, dem Nahen Osten. In dem kleinen Büro kann man im Papierkorb einen Geheimbericht finden und sich über den neuesten Stand der Ermittlungen informieren. Waffen bekommt man von dem Mädchen ("Frage Mädchen"). Nun wird man im Hubschrauber nach Kairo gebracht, wo man mit einem Agenten Kontakt aufnehmen soll. Nachdem man das Wörterbuch benutzt hat, gibt sich der Beduine als solcher zu erkennen und gibt den Weg an: Süden und Osten. Also passiert man den Blumenhändler und die Moschee. Jetzt trifft man einen Mann, der dem Helden finanziell unter die Arme greift. Wenn man dann zweimal nach Osten geht, steht man vor einer Nachtbar, die man nach Süden hin betritt. In die Umkleidekammer von Babel, die der nächste Kontaktmann ist, gelangt man, indem der Kellner mit Geld bestochen wird ("Gib Geld"). Von Babel erhält man ein Flugtikket. Jetzt nimmt man noch schnell den Rucksack und flüchtet. Am Flugschalter geht's dann weiter nach Westen. Nach der Landung in Teheran bekomt der Zollbeamte den Paß, wobei es egal ist, welchen man benutzt. Sollte man aber im Gefängnis landen, kann man ausbrechen, indem man die Tellermine gegen die Wand wirft und nach Westen zum Flughafen flüchtet. Dort benutzt man die Frachtmaschine, in der eine kleine Überraschung auf unseren Helden wartet, denn: Was macht ein nacktes Mädchen in einem Frachtflugzeug? Nun denn, im Cockpit des Fliegers liegt noch eine Kiste, aus der man den Alkohol und die Feldflasche nimmt. Jetzt sollte man den Rucksack öffnen und den Fallschirm anlegen ("Nimm Fallschirm"). Wenn das Flugzeug nun abschmiert, wird gesprungen, und in der dann aufgekommenen Wüste muß man nach Osten zur Oase gehen. Da Beduinen nicht leicht an Alkohol kommen, kann man sie mit einer entsprechenden Bestechung zur Herausgabe zweier Kamele bewegen, die einen geradewegs auf einen Marktplatz in Marokko bringen. Den wartenden Soldaten begleitet man einfach in die Kneipe ("Gehe mit Soldaten"), wo man mit "Gib Geld" ein Infrarotfernglaß kauft und mit "Frage Soldaten" einen Plan erhält, der einen zu einem Bordell führt, in dem Schmuggler sind, die den Spieler nach Tripolis bringen können. Mit "N" und "O" kommen wir also an. Den Drink sollte man nehmen und den Zettel unter dem Glas lesen, denn der erste Besucher ist uns gar nicht wohlgesonnen. Ihn sollte man töten. Danach wird man von den echten Schmugglern nach Tripolis gebracht, wo wir einen verfolgten Mann treffen, der uns bei Befragung seine Bazooka verleiht (netter Kerl...). Jetzt nach Süden und mit dem Fernglas die Wächterin des Hauses ausfindig machen. Nach oben gelangt man über die Treppe, wobei man die Tür nach feiner englischer Art mit der Bazooka öffnen sollte ("Benutze Bazooka"). Den High-Noon-mäßigen Showdown gewinnt man cool und lässig mit "Benutze Revolver", wonach man sein Happy-End mit der dankbaren Chefin erlebt... indem man gemeinsam in der Zeitung blättert, die Ihre Abenteuer auf der ersten Seite mit vollen Tönen lobt.

Oliver Luschnath

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Freeze Machine 99,-

Trillogic Expert-Cartridge 119,-

Final Cartridge III 99,-

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für Juni/ Juli bei Anzeigenschluß

Footballmanager II (Juni)		Atari ST / Amiga / C 64
Pandora	59,-	Atari ST / Amiga / C 64
Carrier Command	59,-	Amiga
Interceptor	79,-	Amiga
Stormtrooper		Atari ST / Amiga
Out Run	59,-	Atari ST
Hotball	69,-	Atari ST / Amiga
Vindicator	29,-/39,-	C 64
Starray		Atari ST / Amiga
Rocket Ranger	69,-	Amiga
Sacrophaser		Amiga
Bards Tale II	89,-	Amiga
Down at the Trolls		Atari ST / Amiga / C 64
Shackled		Atari ST / C 64
Gunship (erst im Juli)		Amiga
Frightnight	59,-	Atari ST / Amiga
Amiga Soccer	59,-	Amiga
Bards Tale III	59,-	C 64
Leathernecks	59,-	Amiga
Verminator	59,-	Atari ST
Red Storm Rising	49,-	C 64
Aargh	59,-	Atari ST / Amiga
Katakis		C 64
The Three Stooges		Amiga / C 64
Alien Syndrome		Atari ST / C 64
Dreadnought		Atari ST / Amiga
Where Time stood Still		Atari ST / IBM
Charlie Chaplin		Atari ST / C 64 / IBM
Nigel Mansell's GP		Atari ST / Amiga / C 64
Wizard Warz		Atari ST / C 64
Starglider II		Atari ST / Amiga

C64 Neuheiten

Elite Six Pack Vol 3	29,-	/ 39,-
Road Blaster	29,-	/ 39,-
Blood Brother	29,-	/ 39,-
Gutz	29,-	/ 39,-
Bionic Commando	29,-	/ 39,-
Micro MUD		/ 39,-
Wizard Warz	29,-	/ 39,-
Shackled	29,-	/ 39,-
Dark Side	35,-	/ 45,-
Vixen	29,-	/ 39,-
Hercules	29,-	/ 39,-
Dream Warrior		/ 39,-
Venom	29,-	/ 39,-
Sindbad		/ 39,-
Ring Wars	29,-	/ 39,-
The Dungeon of Drax		/ 39,-
Teladen	29,-	/ 39,-
Impossible Mission II	29,-	/ 39,-
Gunsmoke	29,-	/ 39,-
Might and Magic		/ 69,-

C64 Bestseller-Classics

Airborn Ranger	39,-	/ 49,-
Ikari Warriors	29,-	/ 39,-
The Train		/ 39,-
I.O.	29,-	/ 39,-
Samurai Warrior	29,-	/ 39,-
Predator	29,-	/ 39,-
Impossible Mission II	29,-	/ 39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer		/ 49,-
Bards Tale II		/ 49,-
Stealth Fighter	39,-	/ 49,-
Stealth Mission		/ 99,-
Gunship	35,-	/ 45,-
Pirates	35,-	/ 45,-
Card Sharks	29,-	/ 39,-
Power at Sea		/ 39,-
Strike Fleet		/ 39,-
Great Giana Sisters	35,-	/ 39,-
Echelon		/ 89,-

C 64

Fred Feuerstein	29,-	/ 39,-
Thunder Chopper		/ 59,-
Apollo 18 Mission		/ 59,-
Defender of the Crown	29,-	/ 39,-
Gary Linnekers Soccer	25,-	/ 35,-
Alt. Reality the Dung.		/ 39,-
Jagd nach roter Okt.	39,-	/ 49,-
Chamonix Challenge	29,-	/ 39,-
Subbattle Simulator		/ 39,-
Matchday II	29,-	/ 39,-
Miniputt	35,-	/ 49,-
Skate or Die		/ 49,-
Shoot em Up Const. Kit	39,-	/ 49,-
Bards Tale I		/ 49,-
Legacy of the Ancients		/ 49,-
PHM Pegasus		/ 49,-
Silent Service	35,-	/ 45,-
Up Periscope		/ 59,-
To be on Top	29,-	/ 39,-
Superstar Icehockey	29,-	/ 39,-
Vampires Empire	29,-	/ 39,-
Pink Panther	29,-	/ 39,-
Rimrunner	29,-	/ 39,-
All-Stars	29,-	/ 39,-
Magnetron	29,-	/ 39,-
Volleyball Simulator	29,-	/ 39,-
Chernobyl	29,-	/ 39,-
Platoon	29,-	/ 39,-
Revenge of Doh	29,-	/ 39,-
Morpheus	35,-	/ 45,-
Cybernoid	29,-	/ 39,-
The Games Winter Edition		/ 79,-
Pac Land	29,-	/ 39,-
Target Renegade	29,-	/ 39,-
Buggy Boy	29,-	/ 39,-
Gothic	29,-	/ 39,-

Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger		/ 59,-
Realms of Darkness		/ 59,-
Pegasus Bridge	29,-	/ 39,-
Lords of Conquest		/ 49,-
Halls of Montezuma		/ 59,-
Questron II		/ 59,-
Bismarck	29,-	/ 39,-
Corporation	29,-	/ 39,-
Operation Marketgarden		/ 69,-
Power Struggle	25,-	/ 35,-
Sorcerer Lord		/ 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Silent Service	59,-
Gunship	69,-
Obliterator	59,-
Ultima IV	59,-
ST Soccer	59,-
Olds	59,-
Wargame Const. Set	59,-
Dungeon Master	69,-
Leathernecks	59,-
Bards Tale I	69,-
Captain Blood	69,-
Predator	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Ikari Warriors	39,-
Return to Genesis	49,-
Bobo	59,-
Impossible Mission II	59,-
Spaceracer	59,-
Rimrunner	59,-
Foundations Waste	59,-
Black Lamp	59,-
Goldrunner II	59,-
Mach 3	49,-
Captain America	59,-
Powerstruggle	39,-
Stockmarket	49,-
Great Giana Sisters	49,-
Legend of the Sword	69,-
Buggy Boy (lieferbar!)	59,-
Wizball	59,-
Pink Panther	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Fred Feuerstein	59,-
Spitfire 40 (riesig)	59,-
Arcade Force 4 (4 mal US Gold)	69,-

IBM

Elite	59,-
F-16 Falcon	79,-
Space Quest II	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	69,-
Ancient Art of War at Sea	59,-
Jet	125,-
Gunship	69,-
Star Flight	69,-
California Games	59,-
Bards Tale	69,-
Pirates	59,-
Thexder	49,-
Gauntlet	59,-
Impossible Mission II	59,-

Amiga

Strike Force Harrier	59,-
Jet	125,-
Silent Service	59,-
Xenon	59,-
Pink Panther	59,-
Port of Calls	69,-
Sidewinder	29,-
Time Bandits	59,-
Captain Blood	69,-
Return to Atlantis	109,-
Bards Tale I	79,-
Garrison II	59,-
Wizball	59,-
Great Giana Sisters	59,-
BMX Simulator	49,-
Fred Feuerstein	59,-
Bubble Bobble	59,-
Return to Genesis	59,-
Ferrari Formula One	69,-
Mach 3	59,-
Destroyer	59,-
Stockmarket	49,-
Rolling Thunder	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Crack	59,-
Fairy Tale	69,-
Sentinel	49,-
Annales of Rome	59,-
Legend of the Sword	69,-
Geebee Air Rally	59,-
Shadowgate	69,-
King of Chicago	69,-
Winter Olympics 88	59,-
Star Wars	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Pattons Best	60,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
TV Wars	65,-
Thunder at Casino	60,-
Admirals Schach	60,-
Top Secret	30,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL Module)	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

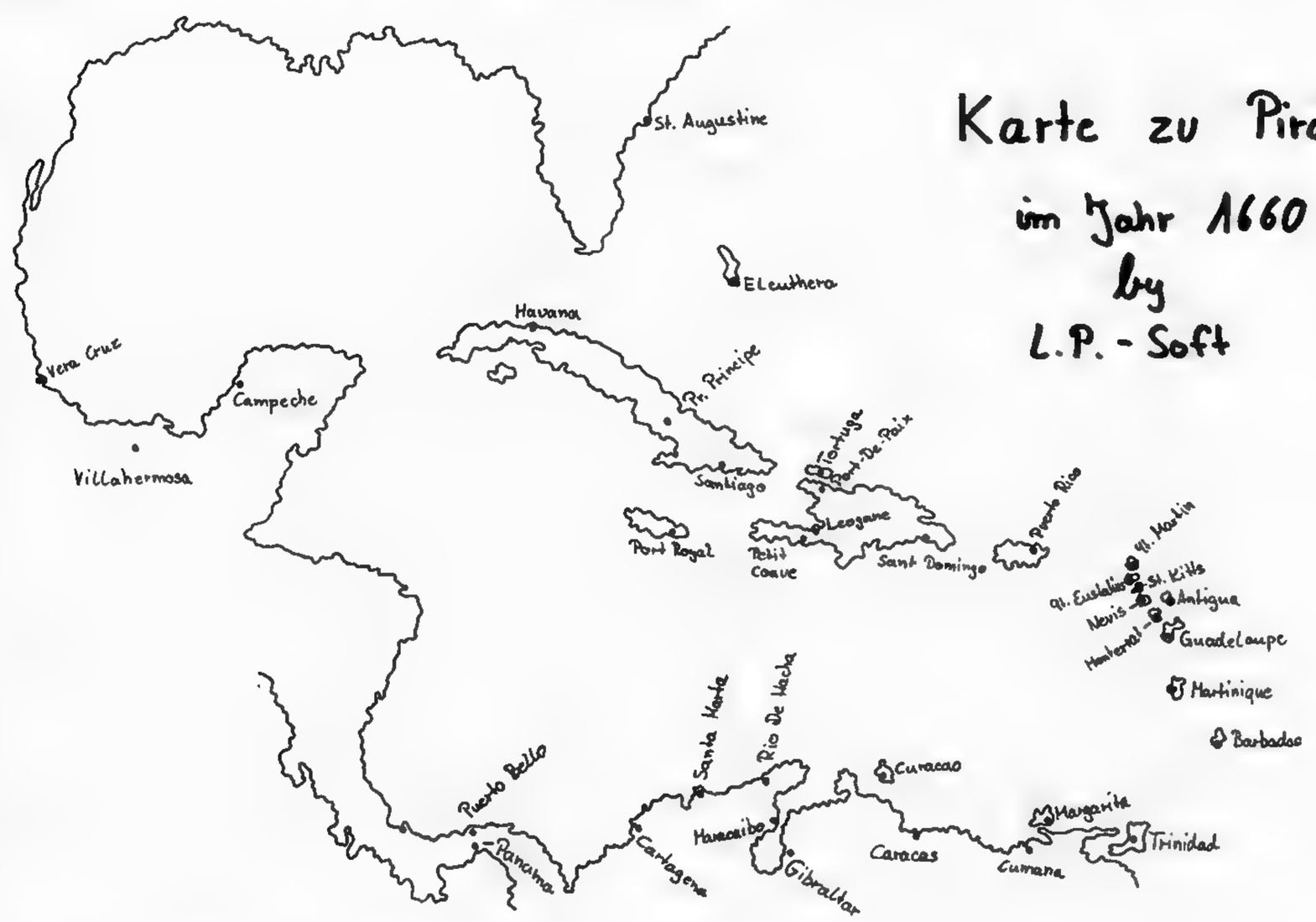
Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

Eine hervorragende Karte (das Original war DIN A2) von **PIRATES** im Jahre 1660 hat uns Michael Leitschnig aus Möckmühl geschickt. Hier ist sie. Außerdem gibt's noch ein paar Ergänzungen zur Kopfnuß in ASM 1/88. Schönen Dank an die Einsender.



UM EINMAL ZU ZEIGEN,WAS MAN BEI PIRATES! ALLES BESSER MACHEN KANN,KORRIGIEREN WIR HIER EINIGE FEHLER DER 'KOPFNUSS',ASM 1/88 :
DAS HANDBUCH IST ZUR EINARBEITUNG ZWAR RECHT HUEBSCH,ABER ES IST SPANNENDER, SICH DURCH PROBIEREN DAS NOETIGE WISSEN ANZUEIGNEN (DAUERT ABER LAENGER).
DAS WICHTIGSTE ATTRIBUT IST 'SKILL AT NAVIGATION',DA DAS FECHTEN LEICHT ZU ERLERNEN UND DAS KANONENSCHIESSEN DADURCH GAR NICHT ERST ERFORDERLICH WIRD.
IN DER WAHL DES ZEIABSCHNITTES KANN MAN BELIEBIG VORGEHEN,SOLLTE ABER 1560/80 MEIDEN,DA DORT NOCH NICHT ALLE SCHIFFSTYPEN VORHANDEN SIND.VOR ALLEM DAS UNSERER MEINUNG NACH BESTE SCHIFF,DIE 'FRIGATE',DIE DIE EIGENSCHAFTEN DER 'FAST GALLEON' (KANONEN,BESATZUNG) UND DER 'BARQUE' (WENDIGKEIT) IN SICH VEREINT,TAUCHT ERST 1640 AUF.DIE WAHL DER NATIONALITAET HAT UWE GANZ GUT 'RAUS (WUNDER,WUNDER).EIN GANZ HEISSER TIP IST DER HOLLAENDER DES JAHRES 1620.
WER SICH ALS SPANIER VERSUCHT,IST ENTWEDER IRRSINNIG ODER EIN ECHTER PROFI.
NUN ZU DEN SEEKAEMPFEN:
ALS ETWAS GEUEBTER PIRAT DUERFTE ES NICHT SCHWERFALLEN,AUCH MIT EINER KLAREN MINDERHEIT GEGEN GROSSE SCHIFFE ZU BESTEHEN(WOBEI DER KANONENANGRIFF VOELLIGE ZEITVERSCHWENDUNG IST,DA SICH SO DER WERT DES ANGEGRIFFENEN SCHIFFES STETIG VERRINGERT.WEM ES ABER SPASS MACHT DEN SEEHELDEN ZU SPIELEN,KANN RUHIG MIT SEINER 'PINACE' DIE 'WAR GALLEON' UMKREISEN UND SICH SPAETER AM BILD EINES BRENNENDEN SCHIFFES ERFREUEN.
JETZT NOCH EINEN SICHEREN TIP ZUM VERGROESSERN DER MANNSCHAFT:
HABEN SIE DURCH ERFOLGREICHE PLUENDERUNGEN DIE REPUTATION 'FAMOUS' ODER BESSER ERHALTEN,UND SIND SIE AUCH SCHON EINIGE MALE BEFOERDERT WORDEN,SO HALTEN SIE DIE CREW 'HAPPY' UND SEGELN ZU DEN 'INSELN UEBER DEM WINDE'
(DIERCKE ATLAS 160/61 III).DORT LIEGEN DIE STAEDTE NAH BEIEINANDER,SO DASS ES KEIN PROBLEM DARSTELLEN DUERFTE DIE ANZAHL DER CREW AUF 500 ODER MEHR HOCHZUSCHRAUBEN.MIT DIESER ANZAHL HABEN SIE ES NICHT MEHR NOETIG STAEDTE PER SCHIFF ANZUGREIFEN;EINFACH AN LAND GEHEN,KURZ KLINGELN UND 'DRIN IST MAN. BLEIBEN NUR NOCH VERLUSTE DURCH IMKOMPETENZ.DEN RUECKZUG TRETEN EINIGERMASSEN VERSIERTE SPIELER JA EH' NICHT AN,GELL?
SCHWIERIGKEITEN KOENNTE EIGENTLICH NUR 'PANAMA' MACHEN.FALLS MAN NICHT SOFORT INS FORT GELANGT,KANN MAN RUHIG DIE KOPFNUSS-TAKTIK ANWENDEN.
DAS ABSPEICHERN WIRD NACH LAENGEREM SPIELEN AUCH UNNOETIG;ES KOSTET NUR GELD. WILL SAGEN : ZEIT.
WOLLEN SIE SICH EINE STADT ANEIGNEN,SO GEHEN SIE INS FORT,SCHLAGEN DEN GEGNER 'PANIC' UND WEHREN SEINE SCHLAEGE AB BIS ER CA. EIN ZEHNTEL (BESSER WENIGER) IHRER LEUTE HAT UND BESIEGEN IHN DANN.
WENN SIE GENUG ANSEHEN UND REICHTUM HABEN,HEIRATEN SIE DIE BESTAUSSEHENSTE TOCHTER.
DIE KARIBIK MUSS DER GUTE PIRAT NATUERLICH WIE SEINE EINGENE PULVERTASCHE KENNEN;SO ENTFAELLT DAS LAESTIGE SUCHEN NACH WEITEREN KARTENTEILEN.HABEN SIE EIN TEIL DER INCA-KARTE ERHALTEN,SOLLTEN SIE SO LANGE IN DER GEGEND HERUMFAHREN,BIS SICH MEHR ODER WENIGER ZUFAELLIG DER DAZU PASSENDE ORT FINDET DENN 400000 SIND MEHR ALS 100000.
DER TRICK MIT DEN SELBSTPROVOZIERTEN VERLUSTEN VOR DEM AUFTEILEN IST FAST UEBERLEBENSWICHTIG FÜR EINEN KARRIERESUECHTIGEN PIRATEN.
ALS BEWEIS DEK RICHTIGKEIT UNSERER TIPS,UNSERE BESTEN ERGEBNISSE ...

ASICS-CORP. 107/100 (KING'S ADVISOR-LOGO)
DONALD MC CRACK 123/100 (KING'S ADVISOR-LOGO)
NICHT ÜBEL,GELL???

WIR HOFFEN AUF EINE GROSSE ANZAHL VON BERUEHMTEN PIRATEN,DIE DEMNAECHST DIE KARIBIK UNSICHER MACHEN WERDEN.

MIT GUTEN WUENSCHEN (MGW) : DONALD MC CRACK VON DALTON CRACKING UND
SANDY VON ASICS-CORP.

Und noch ein paar Tips zu **BUREAUCRACY**, die uns Shark zugesandt hat: Das Lama füttern. Im porch ist entweder ein antiamerikanisch oder ein antirussisch eingestellter Vogel. Dieser reagiert auf das Bild des Oberhauptes eines der beiden Länder. Die alte Frau im trophy room beschäftigt man, indem man klingelt. Briefmarkensammlern schenkt man Briefmarken mit dem Bild von "Ai Ai". Der Reiseagentin zeigt man den Brief. Im Restaurant verschwindet man durch die Hintertür; man bezahlt später (Interessant hierbei: Die Reaktion des Obers auf a) Trinkgeld, b) kein Trinkgeld). Dem Verkäufer gibt man das Adventure. Riesen muß man täuschen. Da man nicht gleichzeitig den Generator antreiben und die Gitterstäbe zersägen kann, gibt man dem Mithäftling die Säge. Den ausgefüllten Auszahlungsschein bringt man zum Einzahlungsschalter und zahlt mit ihm einen Scheck über 75 Dollar ein. Auf dem Flugplatz: Den Schalter von Air Zalagaza findet man, wo man ihn am wenigsten vermutet. Ein Pfahl spielt hierbei eine Rolle. Das Essen im Flugzeug wird man los, indem man seinen Stuhl ruckartig bewegt. Wenn man den eigenen Stuhl nicht bewegen kann, sollte man es sich auf einem anderen Sitz servieren lassen. Unterm Sitz findet man ein Stück Karte, auf dem entscheidende Worte stehen. Diese Worte sagt man, wenn das Flugzeug in Not ist ("knock on hatch"). Im Dschungel: Z-Bug heißt: Zalagazan Boysenberry User Group. Eine Reihenfolge steht auf einem Schild. Die Lösung für den "switch gear-room" steht in der unbeschrifteten Kassette (?). ID und Paßwort stehen in Großbuchstaben auf der ersten Seite des Adreßbuches. Im Terminal-Programm startet man das "Plane.EXE"-Programm. Dann bringt man den echten RQH dazu, das Computer-Killerprogramm zu starten ("DVH2. Hak") mit Delete und Rename. Nach der Zerstörung des Computers die Überwachungskameras untersuchen. Landebahn: Im Dschungel landet irgendwann ein Flugzeug, sofern man nicht vergessen hat, "Plane.EXE" zu starten. Im eigenen Haus liegt jetzt ein Brief. So, das war's! Viel Spaß nun mit "Bureaucracy"!

****

Um bei **SUPERSTAR ICEHOCKEY** zu gewinnen, muß man einfach folgendes tun: Ungefähr in der Mitte des Spielfeldes auf das gegnerische Tor zulaufen. Beim Mittelpunkt auf den Feuerknopf drücken. Der Puck wird nun geschlagen und gehoben. Während des Fluges muß man nun die Restore-Taste betätigen (kräftig). Ist die Spielunterbrechung da, sofort wieder die Leertaste drücken. Nun sieht man den Puck fliegen. Sobald der Puck in Tornähe ist, duckt sich der Torwart, und der Puck ist drin. Es ist relativ selten, daß er ihn noch bekommt. Das geht, wie der Einsender Bohle schreibt, natürlich auch aus anderen Positionen. Naja, schön' Dank nach Berlin!

****

SIDE ARMS: RUN/STOP und eine beliebige Funktionstaste!

Wenn man bei **TERRA NOVA** (C-16/PLUS 4) ein Leben verloren hat, muß man nur die Taste "1" drücken, um noch ein wenig weiterspielen zu können. Einfacher geht's wirklich nicht!

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Man schiebe beim C-64 die Rückseite der **PLATOON** -Diskette ins Laufwerk und lade "lay3" ",8,1". Nun gebe man entweder im Monitor "G4000" oder "SYS 16384" von BASIC aus. Nun wird der letzte Teil von "Platoon" geladen.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Die Levelcodes für **BONE CRUNCHER** sind: Golemstench, Morphicle, Golemkiller, Scarab, Web of Death, Monsterparty, Cave of Death, Underground, Deathchamber, Golems Cave, Hornslut, Slimehole, Bloodsmell, Bonepowder, Nightmare, Monsterbreed, Thunderstorm, Creepy Cave, Liquidation, Megamaze, Stratagem, Stratosphere.

Hier haben wir noch ein paar Tips für Euch, die alle von einem Absender stammen, dessen Namen ich aber nicht mehr entziffern konnte. Naja, **MIKE THE MAGIC DRAGON** : Die Codes für die Levels 1 - 3 sind Bit, Bob, Cli, Key, Rom, Bus, Cup, Dos, Pin, Lan, Dir, Cad, Run, Pvc, Rgb.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Von BGC hier noch zwei Pokes für **GIANA SISTERS** : POKE 12906,255 bewirkt, daß man die versteckten Bonussteine unendlich oft andotzen kann. Mit POKE 11723,99 soll man eine Überraschung erleben. Gestartet wird dann wieder mit SYS 2083.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Von OSW '85 gibt's hier noch einen Hinweis für **APOLLO 18** auf dem C-64. Wenn man im ersten Teil (in der Steuerzentrale) Reset gibt und dann mittels eines Monitors (gemacht auf Speed Dos) folgenden Poke eingibt "78F1 60" und dann noch "7D66 EA EA EA EA" und mit SYS $91A, bzw. G 091A, bzw. SYS 2330 wieder startet, kommt man einfacher in den Orbit.

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

C-64-Pokes: TRANTOR: POKE 16076, 169: POKE 16077, 0: POKE 16078, 234: SYS 6454. MEGA APOCALYPSE: POKE 22589, 1 (mehr Sterne): POKE 21841,170: POKE 21842,72 (anderer Sound): POKE 32417, 173 (Player 1 unsterblich): POKE 32509, 173 (Player 2 unsterblich). Neustart dann mit SYS 22562. Thanx to SHARK!

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

Und hier noch ein paar Schneider-Pokes von Mad Max:

FREEDOM FIGHTERS: Poke &4E82,0 (unendliche Leben)
MOTOS: Poke &5C9,0 (zeigt alle Level); Poke &5FB,0 (unendliche Leben)
VIKINGS: Poke &9A05,0 (unendliche Leben)
CLEVER & SMART: Poke &5466,0 (Omas als Schläger, viele Autos & Mauern)
PAPERBOY: Poke &9AC,0 (unendliche Leben)
DONKEY KONG: Poke &9F2C,0 (unendliche Leben)
DR.LIVINGSTONE: Poke &9A7F,0 (unendliche Leben)
SLAPFIGHT: Poke &59cb,0 (unendliche Leben)

THRUST II: Poke &9113,0: Poke &9662,0: Poke &9766,0: Poke &9898,0: Poke &9006,0: Poke &9106,0

IMPOSSABALL: Poke &A462,0 (unendliche Leben): Poke &96DC,0 (unendliche Zeit)
SIGMA SEVEN: Poke &34432,X (X = Anzahl der Leben)

Für alle Leser, die noch mehr Hilfen, Pokes, Karten usw. zu den neuesten Games

ANZEIGE

haben wollen, gibt's einen

Geheim-Tip:

Die monatlich erscheinende ASM bringt neben dem „Secret-Service" (Karten, Pokes usw.) 'ne ganze Menge Softwaretests, Unterhaltung, Poster und und und....
Mit nebenstehender Service-Karte können Sie sich ein Abonnenment der monatlich erscheinenden ASM gönnen. Ausfüllen, auf eine Postkarte kleben, und absenden an den

Tronic-Verlag
Abo-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

aktueller software Markt *Abrufkarte*

Sofort-Bestellkarte für ein persönliches Abonnement

Hiermit bestelle ich die Zeitschrift „aktueller software Markt" ab Heft-Nr. _____ zum Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) von DM 59,50 inkl. Versand, Inland. (Ausland: siehe Impressum)

Name/Vorname

Straße, Nr. PLZ, Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug:

Bankleitzahl

Geldinstitut Konto-Nr.

☐ gegen Rechnung

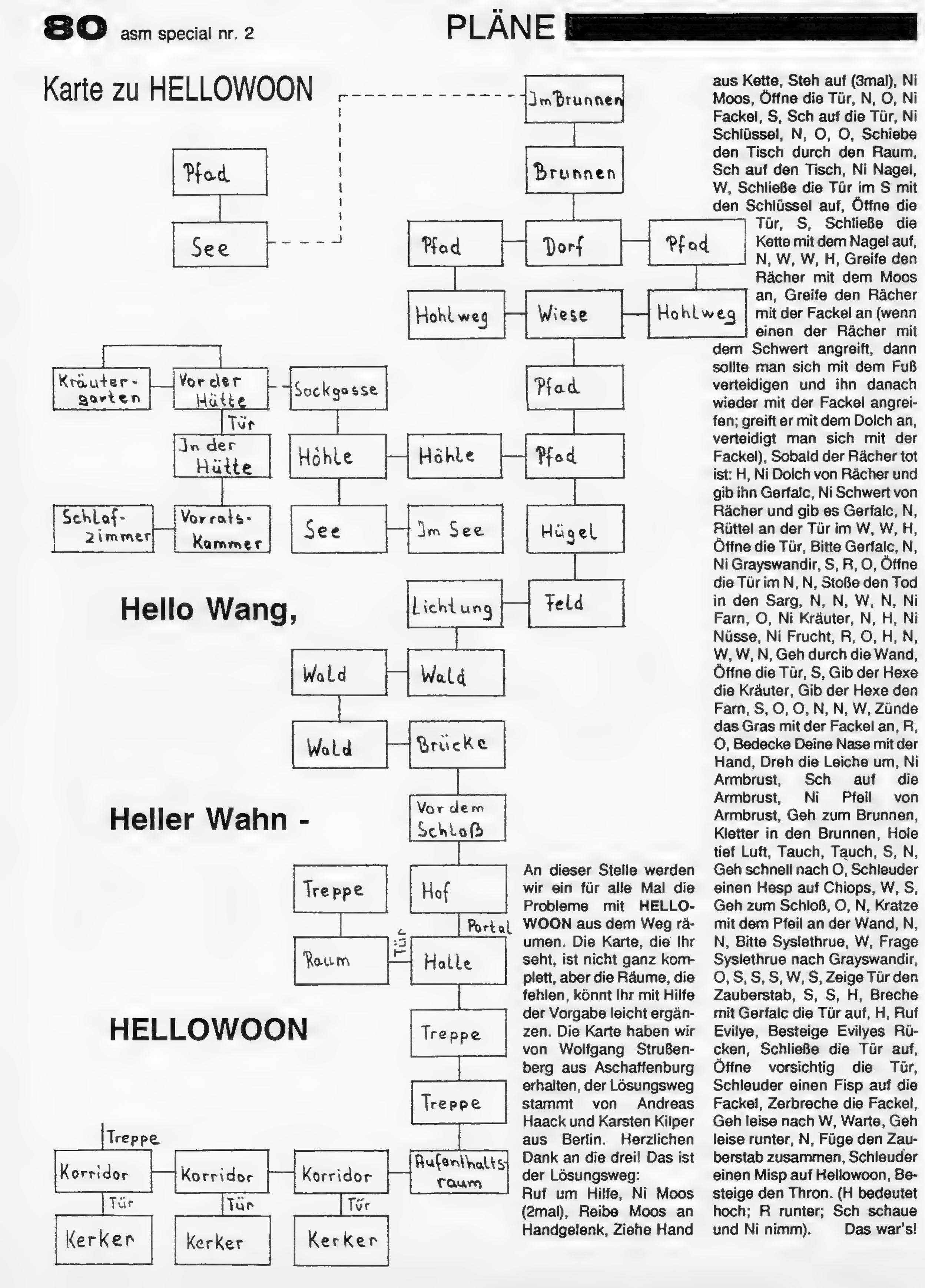
☐ gegen Vorkasse
(Betreffendes bitte ankreuzen)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Abonnements-Kündigungen: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements. Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, Unterschrift

Karte zu HELLOWOON



Hello Wang,

Heller Wahn -

HELLOWOON

An dieser Stelle werden wir ein für alle Mal die Probleme mit **HELLOWOON** aus dem Weg räumen. Die Karte, die Ihr seht, ist nicht ganz komplett, aber die Räume, die fehlen, könnt Ihr mit Hilfe der Vorgabe leicht ergänzen. Die Karte haben wir von Wolfgang Strußenberg aus Aschaffenburg erhalten, der Lösungsweg stammt von Andreas Haack und Karsten Kilper aus Berlin. Herzlichen Dank an die drei! Das ist der Lösungsweg:

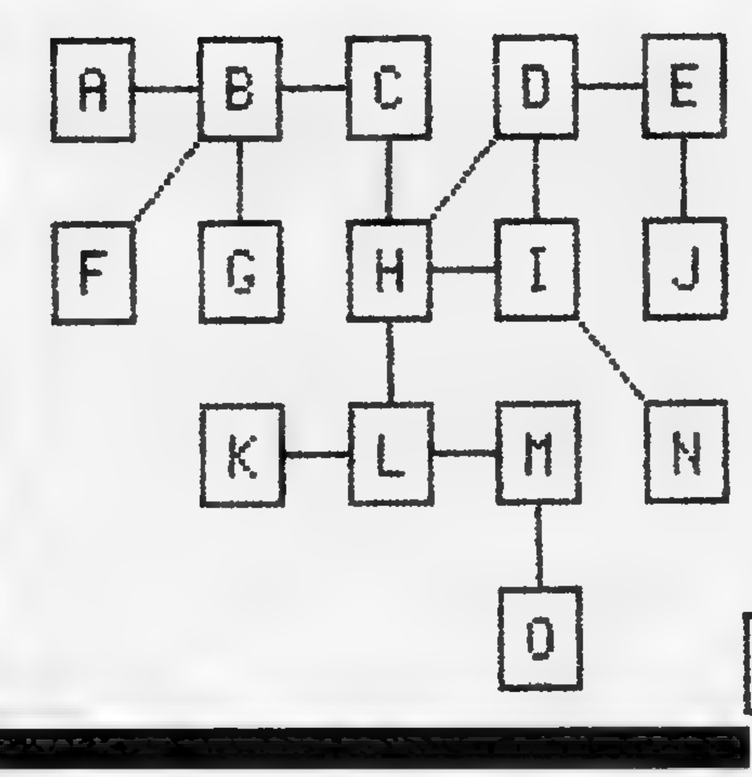
Ruf um Hilfe, Ni Moos (2mal), Reibe Moos an Handgelenk, Ziehe Hand aus Kette, Steh auf (3mal), Ni Moos, Öffne die Tür, N, O, Ni Fackel, S, Sch auf die Tür, Ni Schlüssel, N, O, O, Schiebe den Tisch durch den Raum, Sch auf den Tisch, Ni Nagel, W, Schließe die Tür im S mit den Schlüssel auf, Öffne die Tür, S, Schließe die Kette mit dem Nagel auf, N, W, W, H, Greife den Rächer mit dem Moos an, Greife den Rächer mit der Fackel an (wenn einen der Rächer mit dem Schwert angreift, dann sollte man sich mit dem Fuß verteidigen und ihn danach wieder mit der Fackel angreifen; greift er mit dem Dolch an, verteidigt man sich mit der Fackel), Sobald der Rächer tot ist: H, Ni Dolch von Rächer und gib ihn Gerfalc, Ni Schwert von Rächer und gib es Gerfalc, N, Rüttel an der Tür im W, W, H, Öffne die Tür, Bitte Gerfalc, N, Ni Grayswandir, S, R, O, Öffne die Tür im N, N, Stoße den Tod in den Sarg, N, N, W, N, Ni Farn, O, Ni Kräuter, N, H, Ni Nüsse, Ni Frucht, R, O, H, N, W, W, N, Geh durch die Wand, Öffne die Tür, S, Gib der Hexe die Kräuter, Gib der Hexe den Farn, S, O, O, N, N, W, Zünde das Gras mit der Fackel an, R, O, Bedecke Deine Nase mit der Hand, Dreh die Leiche um, Ni Armbrust, Sch auf die Armbrust, Ni Pfeil von Armbrust, Geh zum Brunnen, Kletter in den Brunnen, Hole tief Luft, Tauch, Tauch, S, N, Geh schnell nach O, Schleuder einen Hesp auf Chiops, W, S, Geh zum Schloß, O, N, Kratze mit dem Pfeil an der Wand, N, N, Bitte Syslethrue, W, Frage Syslethrue nach Grayswandir, O, S, S, S, W, S, Zeige Tür den Zauberstab, S, S, H, Breche mit Gerfalc die Tür auf, H, Ruf Evilye, Besteige Evilyes Rücken, Schließe die Tür auf, Öffne vorsichtig die Tür, Schleuder einen Fisp auf die Fackel, Zerbreche die Fackel, Geh leise nach W, Warte, Geh leise runter, N, Füge den Zauberstab zusammen, Schleuder einen Misp auf Hellowoon, Besteige den Thron. (H bedeutet hoch; R runter; Sch schaue und Ni nimm). Das war's!

Masters of the Universe

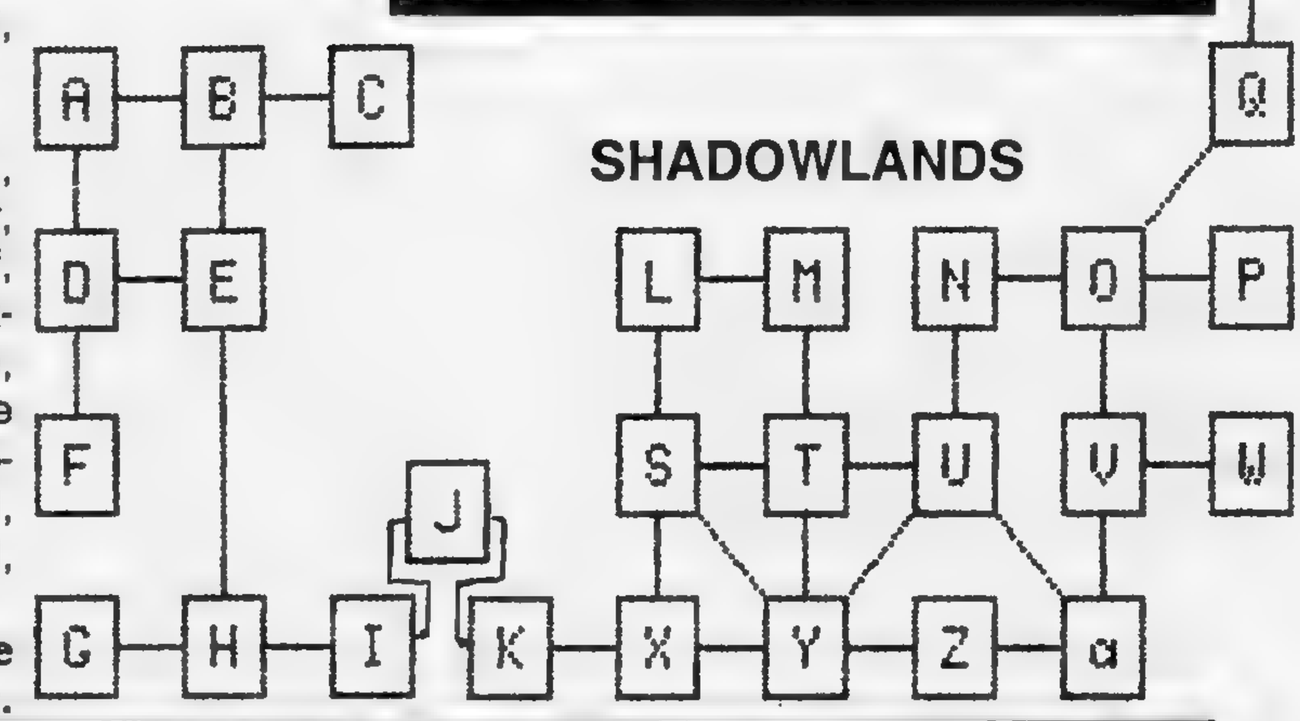
Hier haben wir zwei Karten für das **MASTERS OF THE UNIVERSE**-Adventure. Die etwas größere Karte ist die Karte der Shadowlands, die kleinere die von Eternia. Für die große Karte gilt folgendes: A = large, echoing chamber, B = small underground vault, C = smaller cavern, D = chamber filled with stalagtites, E = Felsspalt, F = large, square cavern, G = cave littered with small rocks, H = vast doomed underground vault, I = low fissure, J = inside the narrow fissure, K = upon the summit of a mighty crack, L = edge of a putrid swamp, M = eastern edge of swamp, N = standing on an open plain, O = narrow trail in the midst, P = edge of blood river, Q = central pain, R = travelling on a road, S = broken pathway, T = lowland pathway, U = barren plains, V = littered, narrow trail, W = blood river, X = edge of broad, infertile plains, Y = pathway, Z = in a deep gully, a = pathway, valley. Die Karte von Eternia enthält folgendes: A = Thronsaal, B = Kristallkorridor, C = Kristallpassageway, D = road made of solid gold, E = Inn, F = Adam's Gemächer, G = Spiegelsaal, H = Hof, I = Garten, J = Inside Man-at-Arms Alehouse, K = Burggraben um Castle Grayskull, L = highway fashioned from the purest of gold, M = twisted & distorted road, O = golden Highway.

Okay, nicht komplett. Eine bessere haben wir aber nicht.

ETERNIA



SHADOWLANDS



Anzeige

Diamond Soft -Mönchengladbach
Regentenstraße 178 · Tel. (0 21 61) 2 16 39
Ihr Spezialgeschäft für Spiele und Anwenderprogramme

Zubehör + Computertuning
Top-Neuheiten, günstige Preise, erst testen, dann kaufen
AMIGA · C 64 · SCHNEIDER CPC · ATARI ST
C 16 · ROSSMÖLLER

Commodore Games Disk/Kass.		
Arkanoid II	44.95	34.95
Apollo 18	49.95	39.95
Airborne Ranger	54.95	44.95
Bards Tale I + II	je 56.95	
Black Lamp	44.95	34.95
Bangkok Knights	39.95	29.95
Chuck Yeagers AFT	56.95	
California Games	39.95	29.95
Defender o.t. Crown	44.95	34.95
Earth Orbit Station	56.95	
Fred Feuerstein	44.95	34.95
Gunship	54.95	44.95
Gutz	44.95	34.95
Imp. Mission 2	44.95	34.95
I.O.	39.95	29.95
Ikari Warriors	44.95	34.95
Jagd a. Roten Okt.	56.95	44.95
Jinxter	56.95	
Lazer Tag	44.95	34.95
Legacy o.t. Ancients	56.95	
Maniac Mansion dts.	44.95	
Monopoly de Luxe	49.95	
Power at Sea	49.95	
Pandora	44.95	34.95
Predator	44.95	34.95
Platoon	44.95	34.95
PHM Pegasus	56.95	46.95
Pac Land	39.95	29.95
Questron I + II	je 56.95	
Roadwars	44.95	34.95
Silent Service	49.95	36.95
Soko Ban	44.95	34.95
Strike Fleet	54.95	
Super Hang On	44.95	34.95
Stealth Fighter	54.95	44.95
Superstar Soccer	44.95	34.95
Superstar Icehockey	46.95	34.95
Trivial Pursuit dts.	59.95	
Test Drive	49.95	

Strategie Games	Disk
Battlefront	69.95
Russia	69.95
War i.t. South Pacific	69.95

68000'er	Amiga/ST	
Aaargh!	69.96	
Arkanoid	69.95	59.95
Armageddon Man		69.95
Battle Ships	54.95	49.95
Bubble Ghost	69.95	59.95
Bubble Bobble	59.95	59.95
Bards Tale	89.95	89.95
Blueberry	69.95	69.95
Bobo		59.95
Buggy Boy		69.95
Black Lamp		59.95
Capone	79.95	
Carrier Commander		59.95
Clever & Smart	59.95	59.95
Captain Blood		69.95
Dungeon Master		69.95
Eco	69.95	
Enduro Racer		69.95
Flintstones	69.95	69.95
Gunshoot	59.95	
Goldrunner II		59.95
Gauntlet II		59.95
Giana Sisters	59.95	
Gunship	69.95	69.95
Ikari Warriors		49.95
In 80 Tagen...	59.95	
Impossible Mission 2		59.95
Kaiser		128.95
Leathernecks	59.95	59.95
Obliterator	69.95	69.95
Out Run		59.95
Predator		59.95
Platoon		59.95
Pandora		59.95
Ports of Call	89.95	
Shadowgate	69.95	69.95
ST Adventure Creator		119.95
UMS		69.95
Uninvited	79.95	79.95
Vampires Empire	59.95	59.95
Return to Genesis		59.95
The Threee Stooges	79.95	
UMS		69.95
Wizball	69.95	59.95
Winter Olympic 88	59.95	59.95

Versand per Nachnahme + 6,- Porto/Verpackung. Lassen Sie sich von unserer Schnelligkeit überzeugen! 24 Stunden Bestellannahme.
Besuchen Sie unser Ladenlokal: **4050 Mönchengladbach 1, Regentenstraße 178**

(0 21 61) 2 28 26

Kampf den Drachen!

Gleich zwei Lösungen haben wir zu DAS DRACHENTAL bekommen. Also haben wir beide Lösungen zusammengefaßt. Die Karte ist von Dirk Dietrich, der Text von Michael Strathmann. Und nun viel Vergnügen mit diesem Erlebnisbericht!

Programm: Drachental, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Markt & Technik, München.

Zu Spielbeginn befinde ich mich auf einem Schloßhof. Da dort absolut nichts los ist, beginne ich meine Umgebung zu erkunden. Alle Orte, die ich im weiteren Bericht erwähne, sind auf der Karte abgebildet. So gehe ich zuerst in den Waschraum, wo ich mir Seife und Haarspange aneigne. Auf meiner Diebestour gelange ich in eine Kammer mit einer geschlossenen Truhe. Karer Fall, aufmachen! Zu meiner Freude finde ich einen prallgefüllten Geldbeutel. Den Krug, der neben der Truhe steht, nehme ich auch gleich mit. Der nächste Raum ist die Waffenkammer. Alle Waffen, bis auf einen Dolch, sind angekettet. Ist das ein Zeichen? Hier stelle ich mich dumm und übersehe das Mordinstrument dezent. (Ich ahne schon, daß ich nicht alles mit mir herumschleppen kann!) Im Thronsaal angekommen sehe ich einen Gaukler, der versucht, mit einem gefangenen Zwerg Heiterkeit beim ebenfalls anwesenden König zu erwecken. Der kleine Wicht tut mir so leid, daß ich ihn mit meinem gefundenen Geld vom Gaukler freikaufe. Anstatt in Freude auszubrechen, weil er wieder frei ist, erzählt mir der Zwerg die traurige Geschichte seines Dorfes, das vom Drachen "Eusebius" in Schutt und Asche gelegt wurde. Der König, der dies auch gehört hat, erklärt feierlich, er wolle demjenigen, der dem brutalen Drachen das Handwerk legt, seine Tochter zur Frau geben. Das lasse ich mir natürlich nicht zweimal sagen!

Die Wachen an der Zugbrücke geben mir den Weg frei, und so gehe ich gen Süden, bis ich auf eine Kreuzung komme. Was jetzt? Westen oder Osten? Die Münze entscheidet sich für Osten, und so geht es weiter. Bei einem Garten bleibe ich stehen. Hier werden Zwiebeln angebaut. Instinktiv hebe ich eine auf und stecke sie ein. Wer weiß, wozu sie noch gut sein wird. Weiter geht's durch einen Wald, der abrupt in einem Steinbruch endet. Hier sehe ich ein Seil. Das wird auch noch mitgenommen, aber langsam komme ich mit den vielen Sachen ganz schön ins Schwitzen. Zufällig stoße ich mit meinem Fuß gegen einen Stein, der einen glänzenden Diamanten freigibt! Die Verwunderung ist groß, aber schließlich erinnere ich mich an meine Mission und begebe mich wieder auf den Rückweg. Beim Garten angekommen, versuche ich das zugehörige Haus ausfindig zu machen. Ich schlage einen südlichen Pfad ein, der mich durch einen weiteren Wald bringt. Im Osten sehe ich schon einen Schornstein rauchen, und wenige Minuten später stehe ich vor einem Haus. Natürlich möchte ich wissen, wer hier wohnt! Als ich das Haus betrete, fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Ein leibhaftiges Hexenhaus! Die Hexe schaut mich auch schon ziemlich sauer an, und mit einem Blick auf ihre zerzausten Haare biete ich die Haarspange an. Das stimmt sie freundlich, so daß sie mir meine zukünftige Marschroute erklärt und als Zusatz ein Zauberwort verrät: "Trowbebuaz"! (Kommt mir irgendwie bekannt vor!) Ich verlasse die nun freundliche Hexe, durchquere wieder den Wald, halte mich südlich und lande schließlich wieder auf einer Wiese. Ich gehe einem Rascheln nach und entdecke einen drolligen Kobold mit echter Plattnase, der immer wieder die gleiche Melodie pfeift. So langsam aber sicher prägt sich mir dieses Liedchen ein, ein lebensrettender Glücksfall, wie mir später bewußt wird!

Im Westen liegt jetzt der geheimnisvolle Nachtwald, in den ich mich aber vorerst noch nicht hineintraue. Ich schlage mich durch Koparten vorbei am Zwiebelgarten, bis ich endlich wieder an meiner Kreuzung stehe. Jetzt also nach Westen. Der Weg macht eine Biegung und führt mich an ein Seeufer. Vom langen Wandern durstig geworden, trinke ich erstmal etwas. Davon noch nicht frisch geworden, entledige ich mich all meiner Sachen (wichtig!) und schwimme, bis ich die Felseninsel in der Mitte erreicht habe. Hier gehe ich an Land und finde ein Schwert, welches irgendjemand weit in den Felsen getrieben hat. Stundenlanges Ziehen, Rudeln und Reißen helfen mir jedoch nicht, das Schwert herauszuziehen. In meiner Verzweiflung fällt mir das komische Zauberwort der Hexe wieder ein. Schon halte ich das Schwert, von dem eine magische Aura ausgeht, in meinen Händen.

Ich schwimme zurück, fülle noch meinen Krug mit Wasser und nehme wieder alle meine Sachen an mich. Nun geht es schnurstracks nach Süden. Plötzlich, wie aus dem Boden gewachsen, steht der schwarze Ritter vor mir! Schreck! Da er mich nicht weiterwandern läßt, habe ich eine schöne Gelegenheit, das Schwert zu prüfen. Schon bei seinem Anblick sucht der schwarze Feigling das Weite. Pah! Oder besser gesagt: Puh! Denn das Schwert ist ganz schön schwer geworden. Ich lasse es hier liegen und begebe mich nach Westen. Hier treffe ich auf ein verlassenes Dorf. Die Tür eines Hauses steht offen, und von Neugier gepackt betrete ich das Haus. Bei Kerzenlicht sitzt ein alter Mann am Tisch und schnitzt eine Flöte. Er sieht durchsichtig aus, und so gebe ich ihm den Krug voll Wasser. Dankbar trinkt der Alte das Wasser und schenkt mir dafür seine Flöte. Dann geht er. So langsam habe ich mich durchgerungen, den geheimnisumwitterten Wald zu betreten, jedoch nicht, ohne meinen Krug am Seeufer wieder mit Wasser zu füllen.

Im Nachtwald ist es, wie nicht anders zu erwarten war, zappenduster! Das einzige Licht verbreiten die funkelnden Augen eines hier heimischen Nachtwaldtigers, von dem ich gerade angefallen werde! Wie bitte? Ach, du meine Güte! Glücklicherweise werde ich vom Computer automatisch gerettet, indem er mich auf die mir bereits bekannte Koboldwiese beamt. Allerdings habe ich in der ganzen Hektik ein Item im Nachtwald verloren. Todesmutig wage ich mich ein zweites Mal in den Wald, hole das Item und gelange ohne weitere Zwischenfälle zum Sumpf, von dem die Hexe sprach. Jetzt macht sich das Seil bezahlt. Geschickt befestige ich das Seil an einem Baumstamm und gelange über denselben in die Wüste, die sich nahtlos dem Sumpf anschließt. "Jetzt muß man die richtigen Sachen dabeihaben", schießt es mir durch den Kopf. (Ja, ja, ich verrate sie ja schon: Seife, Zwiebel, Seil, Krug mit Wasser und die Flöte.)

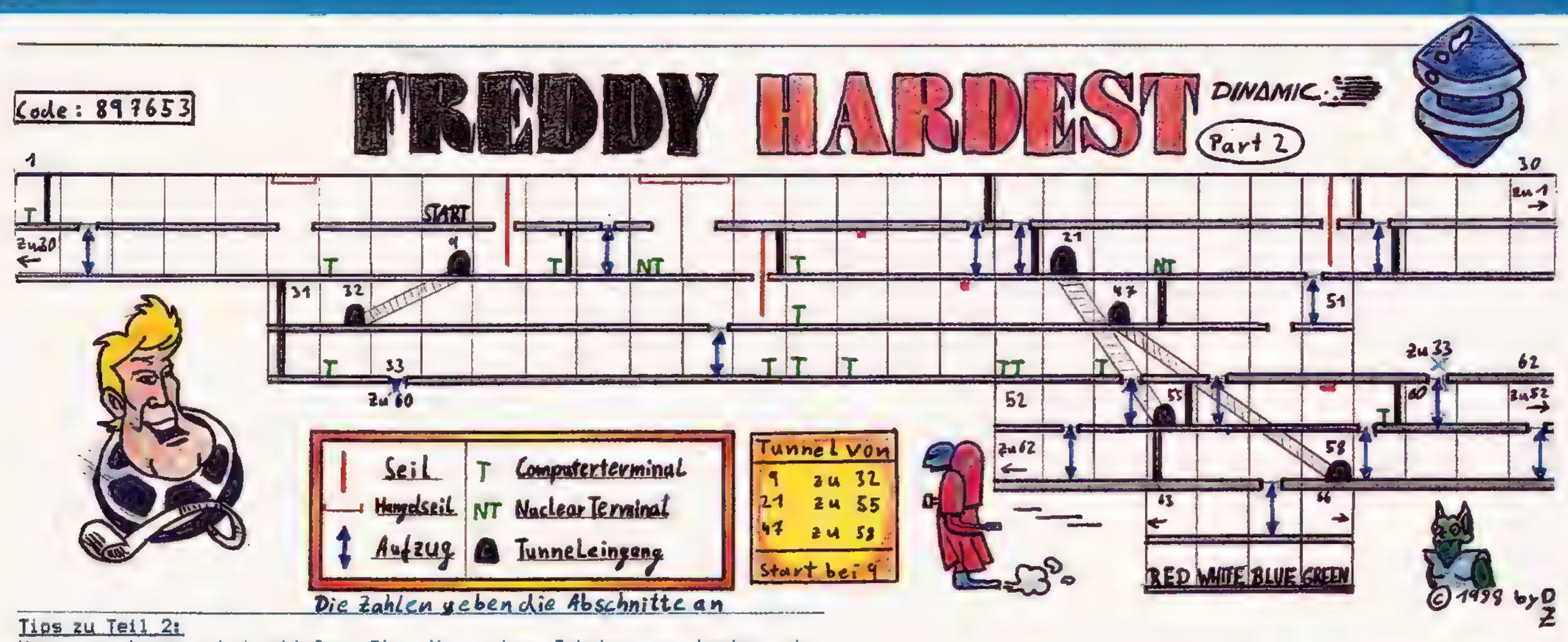
In der Wüste ist es heiß, und so trinke ich den Krug Wasser, bevor ich mich in den zweiten Abschnitt hineinwage. Da der Krug nun überflüssig ist, lasse

ich ihn zurück. Im dritten Wüstenteil wartet ein Skorpion auf mich, den ich aber in Ruhe lasse, ins zweite Wüstenbild zurückkehre und von dort aus südlich bis zu den Vorläufern eines Gebirges wandere. Hier erwartet mich ein riesiger Zyklop, der mich partout nicht ins Gebirge lassen will. "Pfeif drauf!", denke ich mir, hole die Flöte raus und spiele das Koboldlied. Wer sagt, Zyklopen seien unmusikalisch, hat noch keinen tanzen gesehen. Jedenfalls ist der Gute so weggetreten, daß ich endlich ins Gebirge komme. Die Höhle beim Zyklopen lasse ich links liegen. Als es dann so richtig steil bergauf geht, bin ich froh, daß ich das Seil mitgenommen habe. Ich baue mir eine Seilführung und gelange immer höher, bis mich ein Greifvogel aufhält. Glücklicherweise läßt dieser für eine Zwiebel alles stehen und liegen. Weiter geht's! Nach Osten wandernd, erreiche ich schließlich das völlig zerstörte Dorf meines kleinen Freundes.
Ich treffe hier einen Zwerg an, der mir erzählt, wie der Drache das Dorf verwüstet hat. Wenn man vom Drachen spricht... jedenfalls stehe ich urplötzlich vor diesem Vieh. Bevor er mich röstet, ziehe ich es vor, nach Norden in eine kleine Höhle auszuweichen. Dort finde ich einen kleinen Wasserkessel. Einer fixen Idee folgend, lasse ich die Seife in das brackige Wasser fallen. Den Kessel schleppe ich dann zum Drachen, der vor Gier nach Wasser den ganzen Kessel aussäuft! Als Dank dafür versucht er daraufhin, mich doch noch zu flambieren, aber durch meine Seifenkur schafft er nur noch ein paar drollige Seifenblasen. "Gefahr erkannt, Gefahr eingeseift!" Nun ist der Drache unschädlich, und ich habe nichts weiter zu tun, als zur Burg zurückzukehren und die Prinzessin zu ehelichen. Nach langem Rückmarsch, bei dem ich mir noch die Diamanten aneigne (die Gier hat gesiegt), erreiche ich voller Erwartung das Schloß. Als ich den Ahnensaal betrete....

Hier endet dieser Bericht! Ich möchte Euch ja nicht den letzten Funken Spannung nehmen, der noch im Programm steckt.

Michael Strathmann

Drachental
Ober-Olm. 2/88
Mapped by
Dirk Dietrich
and Torsten Danke
(Mad Max Group)
Greetings to 8c
and 8R1.
Special Greetings to:
Holgi, Fabi, Robert
(Glubsch), Javier, Mas
sel, K.B., K. Lämmel,
M.B., Bastian B.,
Oli K., Mike S., N.R.
and Eric H.
Waffenkammer
(Dolch)
Thronsaal
(König)
(Zwerg)
Kammer
(Krug, Geld)
Schlosshof
START
Baderaum
(Seife, Spange)
Insel
(Schwert)
Tor
(Wächter)
Ufer
Weg
Wegbie-
gung
Kreuzung
Garten
(Zwiebel)
Wald
Steinbruch
(Seil, Stein)
Loch
(Diamant)
Dorf
Pfad
(Ritter)
Wald
Hexenhaus
Gehe Haus
Alter Mann
m.
Flöte
Nacht-
wald
Nacht-
wald
Wiese
(Kobold)
Hexe
(schenke Spange)
Nacht-
wald
Nacht-
wald
Sumpf
Gehe Baum
= Nachtwald
= Wüste
= Haus
= Wald
= Sumpf
Legende
Wüste
(Skorpion)
Wüste
Wüste
Gebirgsaus-
läufer
(Zyklop)
Höhle
(Achtung: dum
mer Witz)
Höhle
(Kessel)
Gebirge
Gebirge
(Greifvogel)
Dorf der
Zwerge
Drache



Die Zahlen geben die Abschnitte an

Tips zu Teil 2:
Wenn es knapp wird,schießen Sie die roten Roboter am besten ab. Ansonsten können Sie diese aber auch mit einem Kick oder Boxhieb beseitigen.Den grünen Bewohnern können Sie entweder mit ein paar Boxhiben beikommen,oder Sie laufen einfach weiter.Die blauen passiven Wächter lassen sich leicht mit einem Boxhieb beseitigen.Ansonsten hilft bei ihnen ducken oder ein Kick.Sie sollten so viele Terminals wie möglich aufsuchen.Dadurch erhöht sich die Chance,daß Sie alle drei Bedingungen bei einem Raumschiff erfüllen können.Benutzen Sie so oft wie möglich die Tunnel.Dadurch sparen Sie viel Zeit.Die Codewörter sind immer gleich.Es ändert sich lediglich die ihnen zugeortnete der vier Farben. Die Farben sind blau,grün,rot und weiß.Die Wörter sind:Artex, Audax,Borax und Fenix

Alle Angaben beziehen sich auf die Schneider Diskettenversion.

Dieser schrille Plan vom zweiten Level von **FREDDY HARDEST** kam von Daniel Zahn auf unseren Tisch geflattert. Die Tips für den Level sind gleich dabei. Auf, auf.

AstroVersand

Knallhart kalkuliert:

NEU: ACTION-CARTRIDGE: Freezer, Basicerweiterung (siehe Anzeigen im 64er) **97,- DM**
FREEZE-MACHINE (neuestes Freeze-Frame) mit Fastload **77,- DM**
UTILITY-DISC für FREEZE-MACHINE für nachladende Programme neue Version **27,- DM**
FINAL CARTRIDGE III überarbeitete, erweiterte Anleitung (neueste Version) **77,- DM**
EXPERT CARTRIDGE Orginal Cat & Corsh neueste Vers. 3.5 nur noch **97,- DM**
FINAL CARTRIDGE III & FREEZE-MACHINE zusammen nur **147,- DM**
FINAL CARTRIDGE & MAUS Paketpreis **147,- DM**
SUPERMODULPORT-ERWEITERUNG (mit Sicherung) speziell für Freezemodule **77,- DM**
TURBO-SENSOR-LIGHTPEN Malprogramm auf Disc, Spitzenverarb., Spielkabel **57,- DM**
VIDEO-DIGITIZER eintausend, 382 x 288 Punkte! Brilliante Bilder **247,- DM**
SOUND-SAMPLER DELUXE für Modulport, super: (auch als Digital-Hall Echo) **187,- DM**
SUPER SOUND DIGITIZER drastisch preisgesenkt! Viele Funktionen, mit Software **97,- DM**
Digi View - Video Digitizer für Amiga Version 2.0 **327,- DM**

Alle Artikel für C64/128. Module mit deutscher Software u. Anleitung, in garantiert neuester Version. Nachnahme Inland + 5 DM (Ausland auf Anfrage). Erweiterte Liste 3/88 (C64/128/Amiga) kostenlos. Vorkasse

ASTRO-VERSAND POSTFACH 13 30 3502 VELLMAR
TAG & NACHT - BESTELLTELEFON: (05 61) 88 01 11

Video-Archiv

Sie können Ihre Videofilmsammlung archivieren nach:

Zählwerk
Filmtitel
Gattung (Art)
Archiv-Nummer
Laufzeit

Vielfältige Ausgabemöglichkeiten

Unverbindliche Preisempf.
C 64 Version 14,99 DM
PC Version 29,99 DM

Händlerempfehlungen:
Softwarecorner
Helenestr. 2
4300 Essen

Gerds
Computereckerl
Putzbrunner Str. 19
8012 Ottobrunn

SVS Scholz
Marienstr. 20 in 5628 Heiligenhaus.

Ganz schön kompliziert

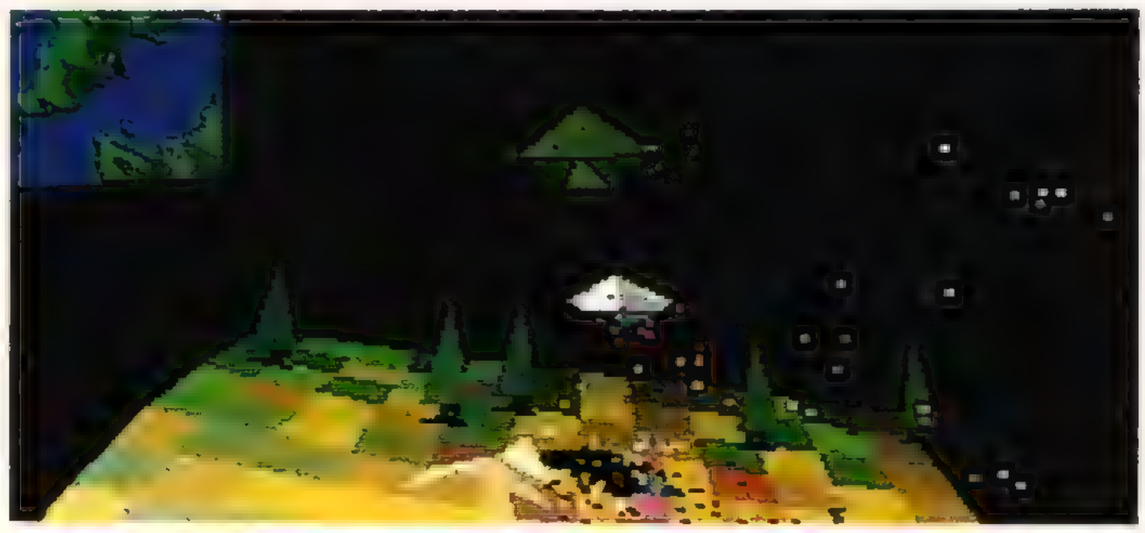
Na endlich! Hier ist sie, die erste Kopfnuß für den "Supercomputer" Archimedes. Zwar wird nicht jeder von Euch ein glücklicher Besitzer dieser Traummaschine sein, trotzdem haben wir uns entschlossen, für die wenigen "Auserlesenen" auch einige Tips und Kniffe zu bieten. Doch gleich hinein ins ZARCH-Vergnügen:

Programm: Zarch, **System:** Archimedes, "Atari ST & Amiga", **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Superior Software, Leeds, England, **Muster überreicht von:** Superior Software.

Eine große Vorgeschichte zu diesem Renner, die man vielleicht beachten müßte, gibt es eigentlich gar nicht (ballern, bis die Knäcke bröselt), so daß ich mich mit solchen Winzigkeiten gar nicht aufhalten brauche.
Jedem, der **ZARCH** von **SUPERIOR SOFTWARE** schon einmal bewundern und spielen konnte, wird (nach dem ersten Staunen über die bisher noch nicht dagewesene Grafik) sicherlich die mörderische Steuerung aufgefallen sein, die manchem Spiel ein jähes Ende setzt. In unserem Verlag erwies sich eigentlich nur "Uns Uwe" (Abteilungsleiter Satz Uwe Siebert) als wahrer "Eggsberde" in Sachen Zarch, indem er sogar Ballerexperten Otti Schmidt (und den Rest der Redaktion -versteht sich) schlecht aussehen ließ. Mittlerweile gelangt dieser wahre "Maus-Torero" ohne Probleme in Level 5, wo er dann erst recht losfetzt.

Doch bevor ich mich dem "Hauptübel" dieses Programmes, der Steuerung, zuwende, will ich kurz den Bildschirmaufbau beschreiben: Den oberen Teil des Screens nimmt die Kontrolleiste ein, aus der man einige wichtige Informationen entnehmen kann. Zuerst wäre da die momentane Scoreanzeige (ist das nichts?). Daneben befinden sich die Displays für die verbliebenen Homing Missiles, die restlichen Hoverplanes sowie die Anzahl der Smart Bombs. Abgerundet wird dieses nette Leistchen mit der Highscoreanzeige (bärig).
Darunter geben zwei Linien (die grüne und die orangebraune) dem Spieler Auskunft über die momentane Flughöhe und den noch verfügbaren Treibstoff. Empfehlenswert ist es, öfter mal einen Blick auf die grüne Linie (Flughöhe) zu riskieren (besonders bei sturzflugähnlichen Aktionen), um so ein plötzliches Abstürzen zu vermeiden.

Die wichtigste Anzeige stellt jedoch der Scanner da, mit dem sich alle Enemies lokalisieren lassen, die man abballern muß. Mittels CTRL kann der Spieler zwischen dem Normal- oder dem Zoom-Mode wählen. Ich bevorzuge bei meinen Spielereien am liebsten den Normalmodus, da man hier alles auf einen Blick hat. Der Zoom-Modus ermöglicht dem Spieler dagegen eine genauere Orientierung, wenn man erst einmal einen Gegner im Visier hat. Das eigene Raumschiff wird durch den weißen Punkt in der Mitte des Scanners angezeigt, während die Aliens durch farbige Dots dargestellt werden. Die Homebase erkennt man an dem kleinen grauen Quadrat auf der Karte.
Kommen wir jetzt aber zu dem Hauptproblem, welches das Spielen von **Zarch** so schwierig macht - die Steuerung:
Die Belegung der drei Mousebuttons erweist sich da noch als das kleinste Problem. Mit dem linken Mousebutton kann man im wahrsten Sinne des Wortes Stoff geben. Dabei sollte jedoch beachtet werden, daß ab einer bestimmten Höhe die Spritzufuhr unterbrochen wird, d.h. man kann bloß eine bestimmte Höhe erreichen. Bei Betätigung dieses Knopfes sollte der Spieler auch ein wenig Vernunft und Vorsicht, um den Gleiter unter Kontrolle zu halten, walten lassen! Die Smart Bombs, die auch zur Bewaffnung des Schiffes gehören, werden durch das mittlere Gnöppschen ausgelöst. Zu Beginn besitzt der Spieler deren zwei, wobei man mit diesen Bomben äußerst sparsam umgehen sollte, da man nur alle 5000 Punkte eine neue erhält (dat dauert schon ein wenig). Zu guter Letzt existiert da noch eine rechts gelegene Maustaste, mit der sich die Laserkanone betätigen läßt. "Punktegeiern" sei aber gesagt, daß ein Schuß einen Minuspunkt einbringt, was sich bei einem frühen Ende oft auch als negativer Score niederschlägt. Ebenso erält der Spieler Minuspunkte, wenn er zivile Bodenziele angreift (macht man ja auch nicht).
Mit der Spacetaste lassen sich dann noch zielsuchende Raketen abfeuern, von denen der Spieler aber nur drei seine eigenen nennen kann. Leider erhält man hier überhaupt keine weiteren Missiles mehr, so daß wirklich nur in äußersten Notsituationen eine dieser wirkungsvollen Zerstörer verwendet werden sollte. Die restliche Tastenbelegung in Kurzform:



S.....Sound an
Q.....Sound aus
P.....Pause an
O.....Pause aus
ESC.....Spiel beenden
CTRL....Normal-/Zoommode bei Scanner

Doch wie schon gesagt, das war das kleinere Übel der Steuerung. Das eigentliche Problem liegt meiner Meinung nach an der Maus selbst. Als oberstes Gebot sollte gelten, daß man alle Mausbewegungen äußerst vorsichtig und auf keinen Fall zu hastig vollführt. Mit kleinen Bewegungen erreicht man viel mehr als mit schnellen Gewaltaktionen, die meistens nur ungewollte Bodenberührungen zur Folge haben. Die Maus reagiert bei **Zarch** extrem genau, so daß man wirklich nur Ruhe bewahren muß, um zu überleben. Wer sich an diesen Grundsatz hält, wird sich auch ziemlich bald mit der etwas ungewöhnlichen, wenn auch realistischen Steuerung anfreunden. Alles hängt davon ab, wie stark und in welche Richtung man die Maus bewegt. Ist der Gleiter zum Beispiel nach vorn gerichtet (man sieht die Spitze nicht), und man vollführt dann eine Mausbewegung nach links, so dreht sich der Gleiter erst nach links, bis die Spitze nun nach links zeigt, dann fängt der Gleiter langsam an, sich zu wenden, bis schließlich das Untere nach oben zeigt. So verhält es sich auch mit allen anderen Bewegungsrichtungen. Also, in die Richtung, in die man sich bewegt, dreht sich auch der Gleiter, bis er sich dann noch "auf den Rücken legt". Und gerade hier ist das gewisse Etwas (Fingerspitzengefühl genannt) gefragt. Jetzt kommt es nämlich darauf an, die Maus nicht zu weit zu bewegen, da man sonst sich gleich mit dem Unteren nach oben auf dem

Bildschirm vorfindet. Dies könnte den Verlust eines der drei Leben zur Folge haben, weil man sich aus dieser Position äußerst schlecht befreien kann (wir nennen dies die sterbende Schildkröte).
Es gilt also, den Gleiter vorher "abzufangen". Diese Bewegungen, die man zu Beginn erst einmal in größerer Höhe ausgiebig üben sollte, müssen jetzt nur noch mit dem Gasgeben koordiniert werden. Es ist zum Beispiel nicht gerade empfehlenswert, in manchen Positionen (sterbende Schildkröte) Power zu geben, da dann..... Auch hier ist viel Übung gefragt, um nicht zu viel oder zu wenig Stoff zu geben (üben!). Als letztes will ich mich noch den Gegner zuwenden und diese ein wenig beschreiben: Im Kampf gegen jegliche Art von Enemy stellt dessen Schatten eine wertvolle Hilfe dar, da sich mit diesem seine ungefähre Position im "3D-Raum" bestimmen läßt. So braucht man sich bloß in diese Richtung zu wenden und dann eine Salve dorthin abfeuern. Doch nun...:

Seeder

Dieser Zeitgenosse sieht seine Aufgabe darin, die Planetenoberfläche zu verseuchen, was in der Endabrechnung jedes Levels auf das Punktekonto des Spielers geht. Man erkennt ihn auf dem Scanner an dem cyanfarbenen Punkt und den roten Spuren, die er hinter sich herzieht. In der Realität weist sich der Seeder durch blaue untertassenähnliche Form aus. Glücklicherweise hat der Seeder keinerlei Bewaffnung. Der Abschuß bringt satte 100 Punkte (in der Luft) bzw. 50 (am Boden)ein.

Fighter

Den Fighter muß man zweimal treffen, bevor er explodiert, wofür es dann aber 800 Punkte gibt. Aussehen: gelb/schwarz blinkender Punkt bzw. rotgelber Raumgleiter. Vorsicht vor den Schüssen.
Sollte der Sprit einmal zur Neige gehen, kann man auf der Homebase nachtanken. Im Landeanflug sollte man sich aber nicht zu schnell absinken lassen, sondern langsam auf der grauen Fläche landen.

Drone

Die Dronen nehmen eigentlich nur die Landschaft und des Spielers Raumschiff unter Beschuß, wobei sie sich aber als schwache Gegner ausweisen. Auf dem Radar erkennt man die Drone an dem orangenen Punkt, während er sich in der freien Natur als Raumschiff mit gelber Unterseite zeigt. Abschuß: 300 Points.

Mutant

Ähnlich der Drone aber gefährlicher. Scanner: rot/orange blinkender Punkt, Realität: rot/lila farbenes Raumschiffchen mit gelber Unterseite. Abschuß: 500 P.

Bomber

Begegnet man einem blau-cyan-farbenen Raumschiff, das sich zudem noch doch durch einen dunkelblau-cyan blinkenden Punkt bemerkbar macht, kann man sicher sein, daß es sich um einen Bomber handelt, der bei Abschuß 800 Punkte einbringt.

Pest

Ein regelrechter Killer, der aber nur 400 Punkte einbringt.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch, Euch viel Spaß zu wünschen. Mit ein bißchen Übung dürften die ersten Levels kein Problem bereiten. Also nischt wie ran! **TORSTEN BLUM**

ANZEIGE

NEU!

SAMMELORDNER ZUM ARCHIVIEREN DER HEIßBEGEHRTEN ASM-HEFTE

DM 15,-

In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres.
Farbe: gelb
Material aus fester PVC-Folie.
Einfache Handhabung.

Bestellungen bitte an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach 870,
3440 Eschwege.

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. (Nachnahme ins Ausland nicht möglich).

Der Dauerauftrag für Adventure-Fans

Fortsetzung von Seite 7

Vor nicht sehr langer Zeit erschien auf dem deutschen Markt das Programm MIGHT & MAGIC, das sich durchaus mit vielen anderen Programmen seines Genres, den Fantasy-Rollenspielen, messen kann. Wie man weiß (oder nicht) (oder doch), geht es bei dem Programm darum, das Geheimnis des "Inneren Heiligtums" zu lösen. Dieses Problem werden wir hier und heute NICHT lösen, wir, d.h. ich werde vielmehr eine Starthilfe geben und dabei helfen, den ersten Auftrag erfolgreich zu erledigen.

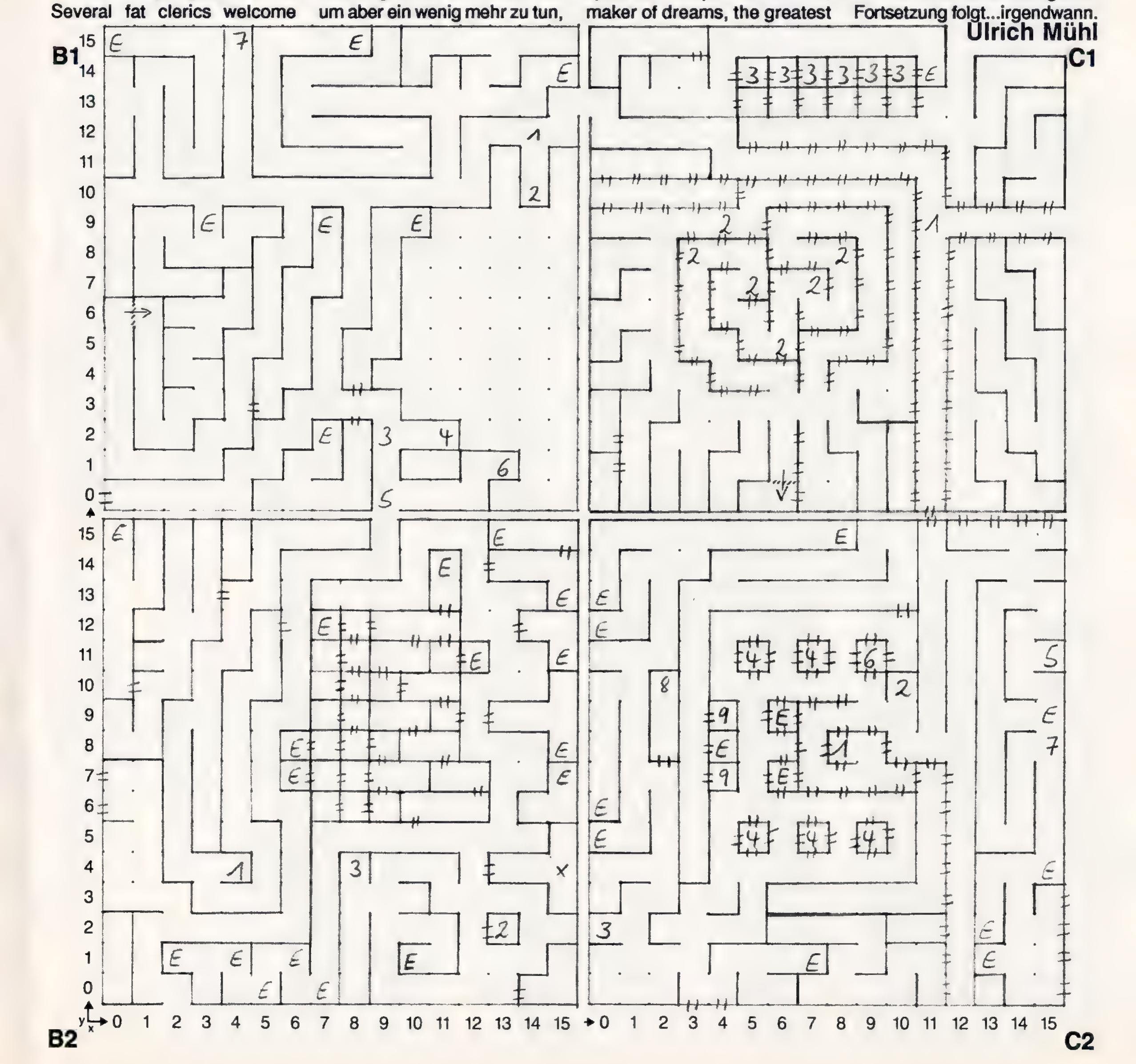
Programm: Might & Magic,
System: C-64, Apple II
Preis: ca.69 DM
Hersteller: New World Software/Activision
Muster von: Hamburger Softwareladen, Zander & Schneemann, Gärtnerstr.5, 2 Hamburg 20, Tel.: 040/ 4204621.

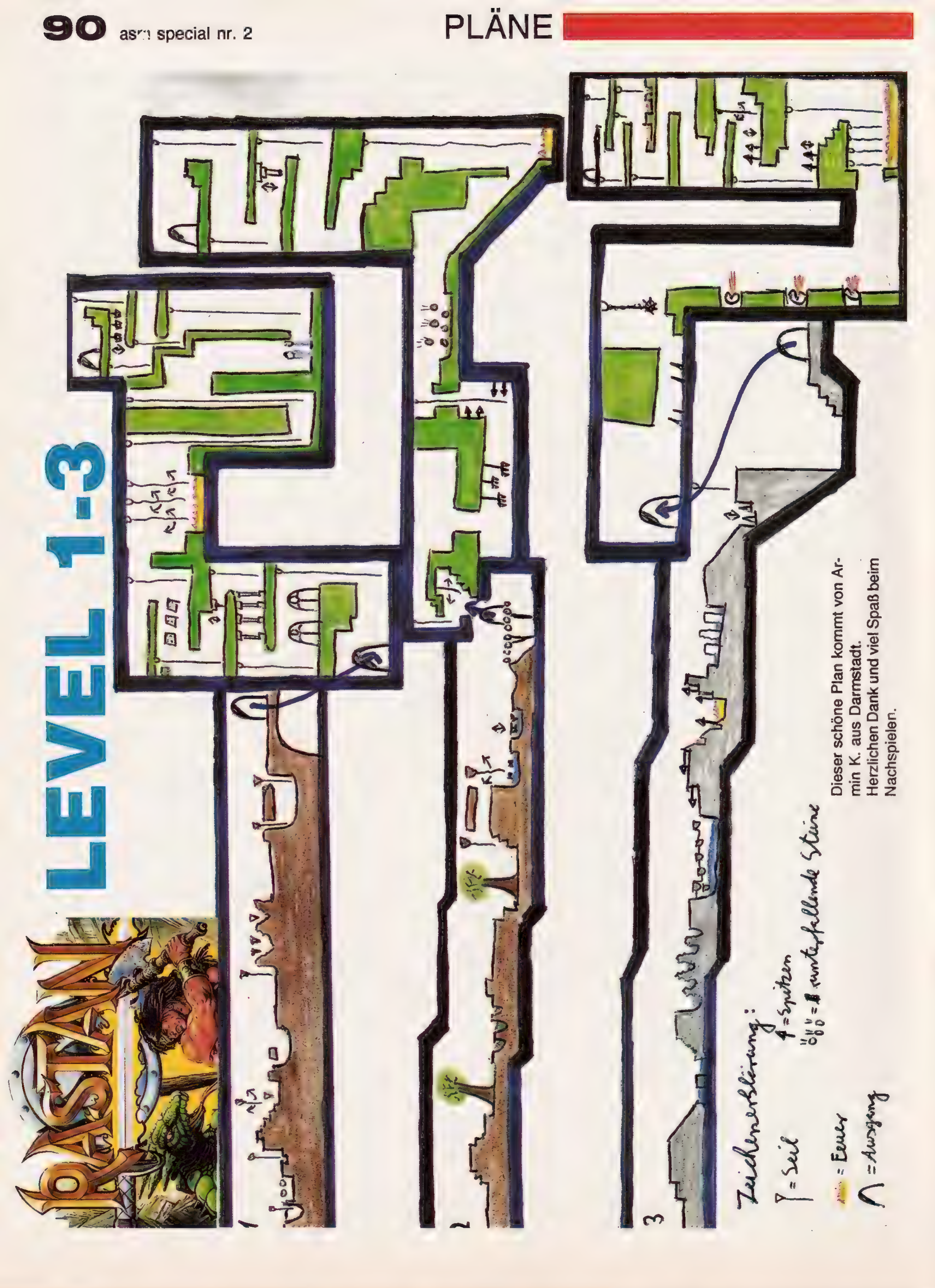
Ich will aber von vorn anfangen: Die Wahl der Charaktere habe ich mir leicht gemacht, ich habe einfach die vorgefertigte Party mitgenommen, die recht brauchbar ist. Die ersten vier bis fünf Levels sollte man nur in der Stadt verbringen und diese noch einmal besonders genau unter die Lupe nehmen, da einem die beigelegte Karte ganz und gar nicht die "Wahrheit" sagt. Tip hierzu: Schaut mal bei 15-14, 5-2, 0-2 und 0-4 nach. Hat man ein paar Levels zugelegt, indem man eine "Runde" dreht, die einen durch so gut wie alle Kämpfe in der Stadt führt, geht man zum auf der Karte eingezeichneten Punkt "G" und steigt in den Dungeon der Stadt Sorpigal hinab. (Siehe Seite 7!). Die Zahlen bedeuten hier folgendes: 1: A shimmering blue and white portal appears! Enter (y/n)? Bei "y" (wovon ich vorerst abrate!) wird man in einen anderen Dungeon teleportiert, den eine junge Party nicht überlebt. 2: Scrawled on the wall, a message reads: The jail above has many cells, 3: Scrawled on the wall, a message reads: Don't turn around! (Encounter!), 4: A sign above the door reads "The arena", 5: Around the room there are several balconies filled with cheering peasants. A man asks "Will you participate (y/n)? ("y" ist nichts für Anfänger!), 6: Wenn man sich hier herumdreht, wird die Richtung Osten übersprungen!, 7: An elderly man behind a desk speaks: "I am in need of Courier Service, are you interested" (y/n)? ("y" = Auftrag). Dieser Auftrag besteht darin, eine Schriftrolle zu dem Magier Agar nach Erliquin zu bringen. Verlassen wir nun also schnell wieder den städtischen Dungeon, und speichern wir noch einmal ab. Nun geht es hinaus in die harte Rollenspieler-Wirklichkeit. Lassen wir also den Stadtausgang "F" hinter uns. Wir befinden uns nun im Kartensektor C-2 an Punkt 2. Hier schnell die Beschreibungen zu Sektor C-2: 1: A glowing white column, touch it (y/n)? ("y" = Zufallsteleport im Sektor C-2), 2: A cavernous passage leads to Sorpigal, take it (y/n)?, 3: Statues block the way, smash them (y/n)? (besser, wenn man einen starken Magier mindestens im vierten Spell-Level hat. Ein "Zenon III" zahlt sich hier aber auch aus.), 4: A pit!...An ambush! (Encounter! (lohnt sich!)), 5: There's a cave here, enter (y/n)? ("n"!!), 6: A toothless gypsy seer asks, "Who would like to hear their sign (1-6)? Hier bekommt man eine Art Sternzeichen genannt.

Ob man es später noch braucht, weiß ich bisher nicht, 7: Avalanche! (Verschüttet die Durchgänge, so daß man diese Ecke nur noch nach rechts unten in den nächsten Sektor verlassen kann (oder natürlich mit "Fly"), 8: Search...you found..., 9: A strange fountain, drink (y/n)? (kann man ruhig wagen). Ihr habt's doch schon gemerkt, oder? Die "E"'s in den Karten bedeuten, daß hier eigentlich immer beim "ersten" Betreten ein Encounter auftritt. Verlassen wir nun auch diesen gastlichen Sektor nach oben, d.h nach Norden, und gelangen in den Sektor C-1, der ebenfalls einige Überraschungen für uns parat hat. Gleich noch eine Erläuterung zu den Karten: Wenn man durch ein offensichtliches Hindernis, wie z.B. den lichten Wald, aber auch ein undurchlässig erscheinendes Gebirgsmassiv gehen kann, so sind zwei Striche durch die gezeichnete "Wand" gezogen. In diesem Sektor ist ebenfalls etwas Spielentscheidendes untergebracht. In dem Waldlabyrinth links von der Straße findet man mehrere verlassene Händlerkarren. Untersucht man diese, so begegnet man entweder einigen (meist ein bis zwei) Trollen oder ähnlichem, hat man jedoch Glück, findet man einen Händlerpaß, der einem später noch weiterhilft. Nach Osten geht von der Hauptstraße ein Weg ab, der einen in eine Wüste bringt, in der man leicht die Orientierung verliert. Diese Karte ist aber noch längst nicht fertig, also kümmern wir uns ein anderes Mal darum. Oberhalb der Straße kann man eine Reihe "fountains" finden, die meist negative Wirkungen haben. Die Zeichenerklärung für diese Karte ist: 1: Roadsign: Sorpigal S.17, W1, N2; 2: Deserted merchant wagons, search (y/n)? (wie gesagt), 3: A fountain speaks: "Will the party drink (y/n)?". Der Pfeil bei 6-0/1 bedeutet, daß hier beim Durchschreiten ein Hindernis erscheint, daß man vorher (hier: von oben kommend) nicht gesehen hat. Weiter geht's also nach 0-13, zum Übergang nach Sektor B-1. Gleich zu Beginn die Bedeutungen der Zahlen zu Sektor B-1: 1: A sign pointing s. reads: Blackridge N., 2: Castle Blackridge North, Enter (y/n)? (Hier braucht man später der Händlerpaß), 3: A sign pointing E. reads: Blackridge S., 4: Castle Blackridge South, enter (y/n)?, 5: A sign pointing E. reads: Erliquin, take it (y/n)? (!!!), 7: The gates to another world. Natürlich gehen wir hier erst einmal nach Erliquin und lassen unseren werten Blick auf Karte Nr.3 fallen (Siehe Seite 7). Dies ist der Stadtplan von Erliquin. Auf ihm kann man folgendes erkennen: 1: Stairs going down! Take them (y/n)? (Hier geht es in den Dungeon, der zu Erliquin gehört. Auch in ihm ist ein Weiterkommen alles andere als leicht), 2: Adjusting his spectacles, an elderly gnome eyes the party and asks, "Signing in (y/n)?", 3: A sign about the door reads: "Four star foods", 4: The chief says,

"I only serve the best! Hungry (y/n)?", 5: Poof! (Zufallsteleport), 6: A sign above the door reads: "Superior training", 7: Three huge armor clad knights bark in unison, "Want a good workout (y/n)?", 8: A sign above the door reads: "Tavern of tall tales", 9: Step up to the bar (y/n)?, 10: A sign above the door reads: "Current trends iron works", 11: A boistrous half-orc proclaims, "We carry the very latest, browse (y/n)?, 12: A sign above the door reads: "Temple gauche", 13: Several fat clerics welcome you. Need help (y/n)?, 14: Town treasure, steal (y/n)? (besser nicht! (kleiner Rat von mir)) Der Pfeil nach links bedeutet hier lediglich, daß man die Kammer in dieser Richtung verlassen kann. 15: The wizard Agar speaks: "You have done well to bring me this scroll. (+1000 EXP) Now take it to my protege Telogram in Dusk." (nächster Auftrag), 16: Passage outside, exit (y/n)?. Hat man sich den zweiten Auftrag geholt, so kann man diese Stadt eigentlich auch abhaken, um aber ein wenig mehr zu tun, habe ich die Umgebung der Stadt noch ein wenig erkundet. Dies führte zu der Karte von Sektor B-2, die Ihr in der großen zusammengesetzten Karte unten seht. Zuvor aber noch ein Wort zu dem großen Loch in Karte B-1: Es scheint, als solle das Schloß diesen gesamten Raum einnehmen, einen Zugang habe ich noch nicht entdecken können. So, nun aber zu der Karte von B-2: 1: On a throne adorned with precious gems the ice princess speaks, "Conqueror of worlds, maker of dreams, the greatest force of all, yet exclusive it seems." answer:.....(falls man die falsche Antwort gibt, wird man nach 15-4 teleportiert), 2: Carved on a tree: "9-9 Raven's Lair", 3: There's a cave here, enter (y/n)?, 4: A descending staircase is the entrance of a warrior's stronghold, go in (y/n)?. Ist schon eine recht windige Gegend hier. Weil es jetzt aber erst richtig anfängt, Spaß zu machen, wird es wohl Zeit, Euch auf Eurem Weg Glück zu wünschen. Eins ist aber gewiß: Fortsetzung folgt...irgendwann.

Ulrich Mühl





Dieser schöne Plan kommt von Armin K. aus Darmstadt.
Herzlichen Dank und viel Spaß beim Nachspielen.

Fugger

WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 3
6000 Frankfurt / M.90
Tel. (069) 70 60 50.

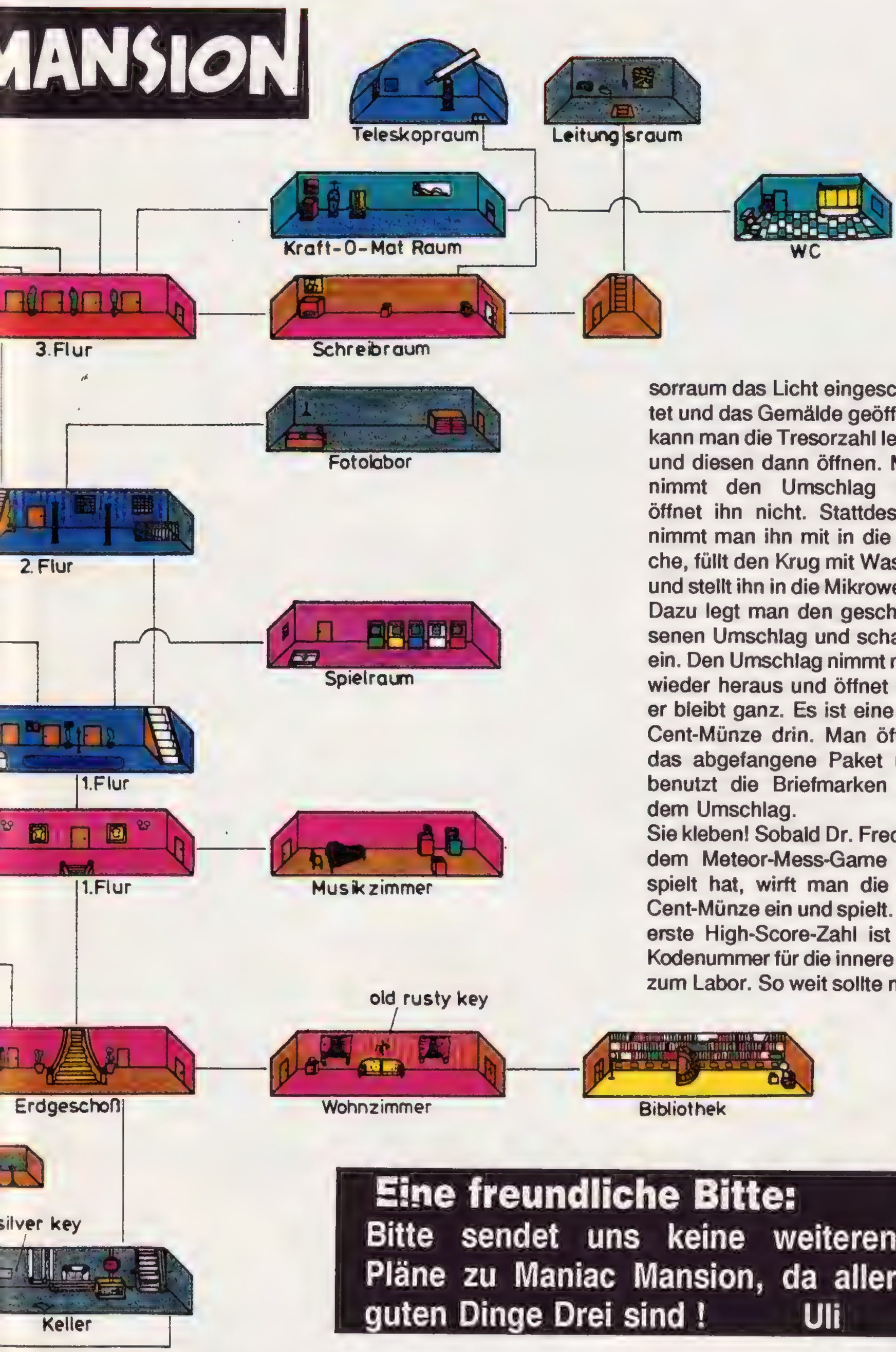
Autor:

TEB.

Mitvertrieb : Profisoft; Österreich: Ueberreuter Media; Schweiz: Thali AG

erhältlich auf Disk für : Commodore Amiga, Schneider CPC, IBM PC und Atari ST 520 / 1040 S/W und Farbe; Commodore 64 /128 Kassette / Disk.

Nachdem man die Haustür mit dem Schlüssel unter der Türmatte aufgeschlossen hat (eine Person bleibt draußen, um beim Klingeln der Türschelle das Paket abzufangen), sollte man sich erst einmal alle anderen Schlüssel besorgen. Silberner Schlüssel: Eine Person drückt den rechten Kobold an die Treppe. Die Geheimtür geht auf, eine andere Person geht in den Keller und nimmt den Schlüssel neben dem Sicherungskasten. (er ist für die Tür zum Pool). Gelber Schlüssel: Nachdem Edna aus der Küche verschwunden ist, nimmt man den "Käse" und die "Dose Pepsi" aus dem Kühlschrank. Man geht weiter durch das Eßzimmer in den Vorratsraum und nimmt die Fruchtsäfte, den Krug und den Entwickler (er fällt runter, Hinweis später!) an sich. Mit dem silbernen Schlüssel schließt man die Tür auf und füllt den Krug mit Wasser aus dem Pool. Mit diesen Sachen geht man in das Malzimmer und holt sich die Wachsfrüchte und den Farbfernseher. Man geht höher, bis man auf die grüne Tentakel trifft. Man gibt ihr erst die Wachsfrüchte und dann die Fruchtsäfte. Man geht zum Wohnraum des G. Tentacles und nimmt den gelben Schlüssel sowie die Schallplatte (für den Kofferrraum und umgebaute Rakete). Kleiner Schlüssel: Einer geht in Edna's Zimmer und läßt sich im Kerker einsperren. Während dieser Zeit geht ein anderer in das Zimmer und holt den Schlüssel vom Nachttisch (für Münzbox der Spielautomaten). Schlüssel-Karte: Auch Ed muß man aus dem Zimmer locken (am besten mit der Türklingel). Man holt dann den Hamster, die Schlüsselkarte und nimmt dann die drei 10-Cent-Münzen aus dem zu öffnenden Sparschwein (für die Tür in dem Labor). Alter rostiger Schlüssel: Man geht mit der Schallplatte und der Kassette (diese findet man in der Bibliothek unter der rechten losen Wandverkleidung) und nimmt die Platte auf Band auf. Die Kassette wird dann im Wohnzimmer abgespielt. Der Schlüssel liegt dann neben dem heruntergefallenem Kronleuchter (für die Kerkertür). Glühender Schlüssel: Man benutzt in dem Kraft-O-Mat-Raum den Kraft-O-Maten und hat dann genug Kraft, die Büsche vor dem Gitter sowie das Gitter selbst wegzunehmen. Außerdem läßt sich nach dem Benutzen der Kraftmaschine die Garage öffnen. Man geht in den unterirdischen Gang und öffnet den Wasser-Haupthahn. Man hat jetzt nur begrenzte Zeit und sollte deshalb bereits eine zweite Person im Swimming Pool bereit halten. In dem leeren Pool nimmt man den glühenden Schlüssel und das Radio (für die äußere Kerkertür zum Labor). Nachdem man alle Schlüssel hat, sollte man die Leitung im Leitungsraum reparieren. Zuvor holt man sich das Werkzeug aus dem Kofferraum des Autos (aufschließen mit dem gelben Schlüssel) und die Taschen-



lampe aus der Küche. Man öffnet das Radio aus dem Pool und benutzt die Batterien in der Taschenlampe. Damit geht man in den Raum. Eine Person nimmt die Sicherungen heraus. Währenddessen schaltet man die Taschenlampe ein und repariert mit dem Werkzeug die Drähte. Sicherungen wieder rein!! Nun geht man herunter in den Schreibmaschinenraum, gibt der Pflanze den Krug mit dem Poolwasser und danach die Pepsi-Dose. Man klettert dann an ihr hoch und kommt zum Teleskop. Zweimal folgendes: 10-Cent-Münze in den Münzschlitz und rechten Knopf drücken. Hat man jetzt im Tresorraum das Licht eingeschaltet und das Gemälde geöffnet, kann man die Tresorzahl lesen und diesen dann öffnen. Man nimmt den Umschlag und öffnet ihn nicht. Stattdessen nimmt man ihn mit in die Küche, füllt den Krug mit Wasser und stellt ihn in die Mikrowelle. Dazu legt man den geschlossenen Umschlag und schaltet ein. Den Umschlag nimmt man wieder heraus und öffnet ihn, er bleibt ganz. Es ist eine 25-Cent-Münze drin. Man öffnet das abgefangene Paket und benutzt die Briefmarken auf dem Umschlag.
Sie kleben! Sobald Dr. Fred an dem Meteor-Mess-Game gespielt hat, wirft man die 25-Cent-Münze ein und spielt. Die erste High-Score-Zahl ist die Kodenummer für die innere Tür zum Labor. So weit sollte man die Einleitung spielen. Danach kann man je nach Wahl der Person eine der fünf Lösungen spielen. Tip: Für die Lösungen der folgenden Personen diesen alle eingesammelten Dinge geben. Bernhard: Wie schon bekannt, nimmt er die Radioröhre aus dem alten Radio im Wohnzimmer und baut sie in das Funkgerät im Funkraum ein. Man schaltet es ein und tippt die Nummer (sie steht neben dem Gerät auf dem Poster) in die Tastatur. Nach kurzer Zeit kommt die Meteor-Polizei und hinterläßt ein Abzeichen im Kerker (sie kommen nicht, wenn die innere Kerkertür schon aufgeschlossen ist). Mit diesem Abzeichen kann man die purpurne Tentakel verjagen, wenn man es ihr gibt. Ihr kann auch das Telefon reparieren und Edna anrufen. Dazu muß man das Wasser-Handrad aus der Garage im WC an die Halterung anbauen. Vorher den Vorhang aufziehen. Dann aufdrehen, die Zahl an der Wand ist Edna's Telefonnummer. Das Telefon wird mit dem Werkzeug repariert. Michael: Er ist Fotograf und holt sich deshalb den Schwamm aus dem WC (er liegt neben dem Spiegel) und geht damit in den unterirdischen Gang. Dort ist die Pfütze mit dem Entwickler. Mit dem Schwamm nimmt man die Pfütze auf. Nun geht man zu ED und gibt ihm das Paket und den Hamster. Daraufhin liegt vor der Haustür, im rechten Busch, ein unentwickelter Film. Diesen und den Schwamm nimmt Michael mit in das Fotolabor. Tür schließen und kein Licht anmachen. Entwickler-Schwamm in der Schale benutzen. Danach den entwickelten Film aus der Schale nehmen. Es entstehen Bilder. Diese gibt man dann ED. Er hilft einem dann, im Labor an dem purpurnem Tentacle vorbeizukommen.

Wendy: Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript aus dem Schreibtisch. Sie spannt es in die Schreibmaschine und kann es dann lesen. Danach geht sie in den Musikraum und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag in der Schreibmaschine benutzen. Sie tippt die Adresse drauf. Sie benutzt das Manuskript in dem Umschlag und bringt ihn zum Briefkasten. Aufmachen, Umschlag rein und zumachen. Danach das Fähnchen hoch-

Eine freundliche Bitte:
Bitte sendet uns keine weiteren Pläne zu Maniac Mansion, da aller guten Dinge Drei sind ! Uli

ziehen. Sie geht dann am besten wieder in das Haus. Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt eine Einspielung, und kurze Zeit darauf klingelt es. Im Briefkasten ist ein Vertrag über mehrere Millionen. Diesen gibt man der purpurnen Tentakel und kommt an ihr vorbei (im Labor). Syd: Er benutzt das Klavier im Musikraum und nimmt die Melodie auf Kassette auf. Danach sieht er sich die Fernsehsendung an. Mit der aufgenommenen Kassette geht er zu G. Tentacle und spielt das Band ab. Er erhält von der Tentakel ein Demoband. Er beschriftet den Umschlag in der Schreibmaschine und benutzt ihn mit dem Demoband. Wie bei Wendy, bringt man ihn zum Briefkasten und zieht das Fähnchen. Es kommt dann nach der Einspielung ein Platten-Vertrag für G. Tentacle. Man bringt G. Tentacle den Vertrag und gibt ihr den. Es wird dann immer die Person beschützen. Er verjagt dann im Labor die purpurne Tentakel. Razor: Sie spielt die gleiche Lösung wie Syd!!! Jeff: Er kann leider gar nichts!!!

Alle diese Lösungen helfen nur, an dem purpurnen Tentakel vorbeizukommen (im Labor). Man geht weiter durch die nächste Tür, an dem Professor vorbei zum Schrank und benutzt den Strahlenanzug. Durch die nächste Tür kommt man mit der Schlüssel-Karte. Zuerst den Hauptschalter ausschalten, dann den Meteor nehmen und durch die nächste Tür in die Garage. Man geht zum Kofferraum mit dem Meteor und schließt ihn. Dann benutzt man den gelben Schlüssel in der Rakete. (Zeit für den Schluß: 2 min). Kleine Tips: Loser Ziegelstein im Kerker öffnet die rechte Tür, er liegt unter dem rechten Fenster und ist sehr klein. Er öffnet die Tür auch nur für kurze Zeit, deshalb geht es auch nur mit zwei Personen. Läßt man Dave im Pool ertrinken (während er im Pool ist, Wasser-Hauphahn zudrehen) bekommt man ein anderes Endbild. Dreht man das Teleskop einmal nach links, sieht man auf dem Mars, und es erscheint ein Marsmensch. Mit der 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi-Dose aus dem Labor.

Besser lassen sollte man: Roten Knopf am Pool drücken, zu lange die Sicherungen draußen lassen, Pool zu lange leer lassen, ohne Strahlenanzug zum Meteor gehen. Das führt alles zur Selbstzerstörung!

Viel Glück beim Lösen von Maniac Manson! **Andreas, Frank, Jörg und Stefan.**

****

Für alle Spectrumbesitzer, die bei **CYBERNOID** schon fast verzweifelten, könnte dieser Tip die Rettung sein. Im Menüpunkt "Define Keys" einfach YXES eingeben, und siehe da... (man kann nun auch mit Joystick weiterspielen, ohne etwas missen zu müssen.)

****

BARBARIAN von PSYGNOSIS dürfte wohl nun auch kein Problem mehr darstellen. Einfach 0, 4, das "linksgelegene Minuszeichen", 0, 8, nochmal das Minuszeichen, 5 und zuletzt 9 drücken, und schwuppdiwupp erlangt man die Unsterblichkeit.

****

Schnell noch ein paar "Multiface-Pokes" für den guten alten Specci:

BEDLAM: 39710,0 (der Ball bewegt sich gar nicht mehr)

DRUID II: 30012,58 (Energie bis zum Erbrechen)

FLYING SHARK: 54462,201 (Leben, Leben....)

HOW TO BE A...: 65356,195:34582,62 (Unendliche Energie)

RASTAN 128K: 39710,0 (UE)

RED LED: 32626,0:31928,0:41961,0 (UE) 32746,201 (Zeit)

ROADWARS: 43059,0 (Unendliche Leben)

****

Wie wäre es mit dem "Unendlich-Leben-Poke" für **DENARIUS** auf dem C-64? Poke 38218,234:Poke 38219,234:Poke 38220,234:SYS 6912

****

Zu **PROJECT STEALTH FIGHTER** hat uns H. Netthoefel, ein Mann vom Fach, jede Menge Tips geschickt. Bevor man sich gleich an die härteren Missionen wagt, ist es äußerst ratsam, erst 4-5 Einsätze in Libyen zu fliegen, um so die nötige Praxis zu erlangen. Dabei sollten "Green Opponents" und "Easy Landings" ("No Crashes" führt nur zu einer falschen Landetechnik!) gewählt werden. Nach erfolgreichem Abschluß (ca. 4000-6500 Punkte) der Flüge sollte man anschließend einige Trips in den Persischen Golf wagen, um weitere Erfahrung zu sammeln. Mit diesem Training dürften die übrigen Missionen kein zu großes Problem mehr darstellen. Doch genug des allgemeinen Geplappers, kommen wir zu spezielleren Tips.

"Dive Bombing" und "Toss Bombing" sollten niemals angewendet werden. Die Chance, hierbei getroffen zu werden, erhöht sich um über 40 Prozent. Deshalb beschränkt man sich am besten auf das "Low Altitude Bombing", da dieses sehr präzise und außerdem sehr sicher ist.

Grundsätzlich sind "Fire and Forget"-Waffen den "Free Fall" und "Retarded" Bomben vorzuziehen. Diese sind leichter ins Ziel zu bringen, was gleichzeitig eine verminderte Gefahr für das Flugzeug darstelllt.

Der Einsatz der Bordkanone sollte auf ein Minimum beschränkt werden. Die Benutzung dieser ist nur gegen Feindflugzeuge sinnvoll, da man sich Bodenzielen zu sehr nähern (2.5 Meilen) müßte. Bei "Strike Missions" sind 4 "Sidewinder" zur Selbstverteidigung völlig ausreichend.

"Hi-Lo-Hi"Flugprofile sind am günstigsten. Sie sparen Sprit und bieten ebenso genügend Sicherheit. Nachteinsätze sind Tageinsätzen vorzuziehen.

Als Ausweichmanöver sind die "Scissors" zwar schwierig zu erlernen, aber trotzdem am effektivsten. Für Fortgeschrittene hat H. Netthöfel noch ein spezielles Ausweichmanöver auf Lager, das nicht im Handbuch aufgeführt ist, aber sich dennoch als sehr wirkungsvoll erweist: Die Faßrolle!

Hierbei wirken enorme Fliehkräfte, die einen schnellen Fahrtverlust ermöglichen und den Gegner zum Überholen zwingen. Die "Flugverdrehungen" entnehmen sie der Skizze.

The Eye – Augen seid wachsam!

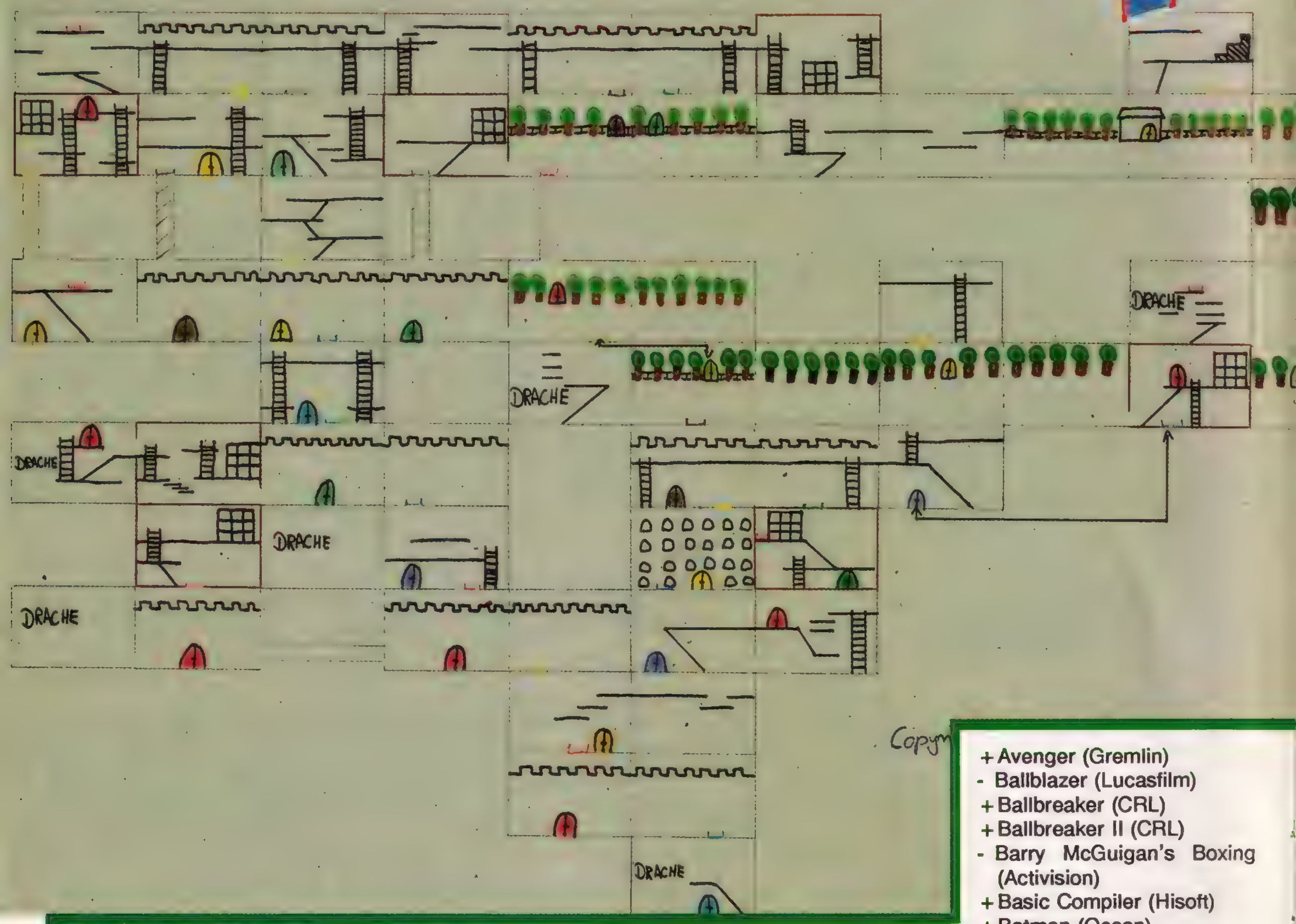
Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC und atari ST. Demnächst auch für Commodore Amiga und IBM-PC.

Schon als Brettspiel ist es der totale Renner. Jetzt kommt die Computer-Umsetzung...
Das Ergebnis ist einfach perfekt. Und außerdem perfekt einfach. Sinn der Sache ist es, Farbfelder zu besetzen, bevor einer der Gegenspieler es tut. Und das kann ganze Familien in Atem halten. 1 - 4 Spieler können gegeneinander antreten.

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh,
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

ariolasoft

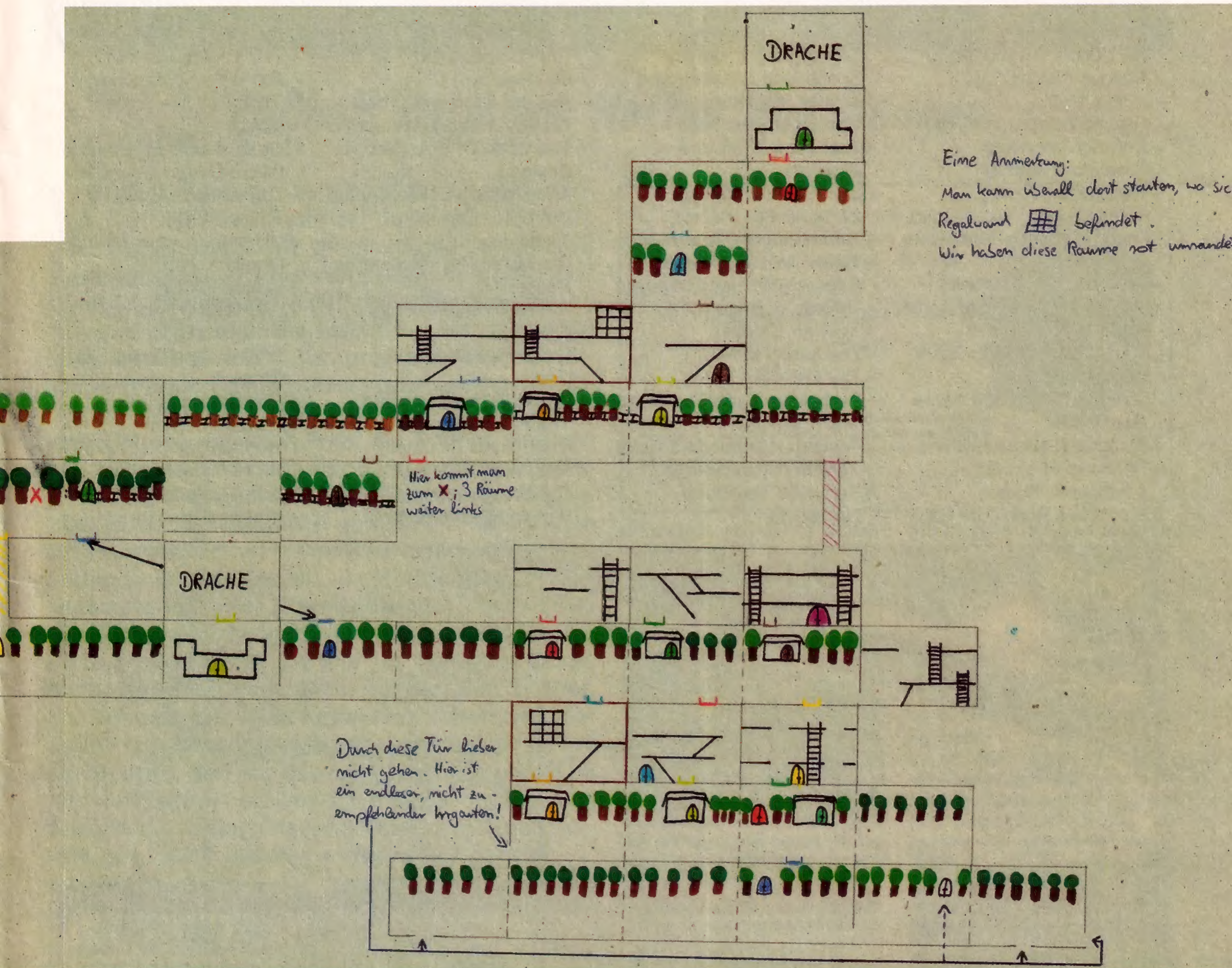
Black Lamp



Die "Heiße Liste" für Spectrum-128-User!

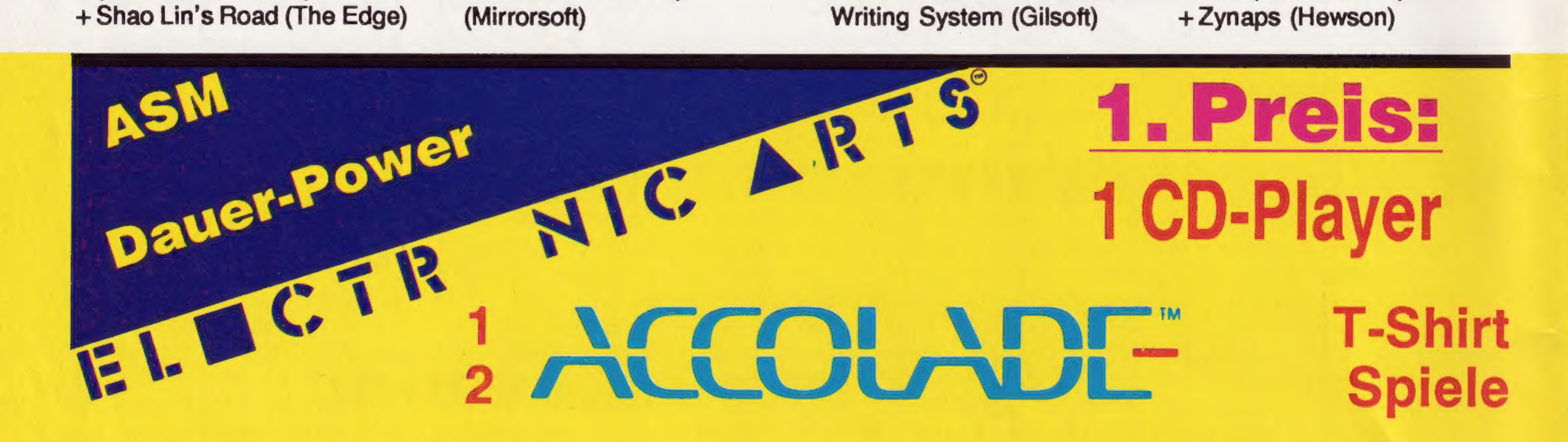
Was ganz Tolles gibt's auch für alle Spectrum 128/+2-User. Linus Stäffler aus Kirchbrak hat sich die Mühe gemacht und eine Liste sämtlicher für diesen Computer erhältliche Programme zusammengestellt (natürlich ohne Gewähr). Diese Liste funktioniert so: Steht ein "*" vor einem Programmnamen, so gibt es den Titel nur in der 128-Version. Ein "-" gibt an, daß es eine 128K- und eine 48K-Version, allerdings auf unterschiedlichen Kassetten und mit teilweise variierenden Namen, gibt. Ein "+" schließlich sagt aus, daß sich die 128K- und die 48K-Version beide auf derselben Kassette befinden. Korrekturen und Erweiterungen werden natürlich jederzeit von uns unter der normalen (Secret Service-) Adresse angenommen. So:

+ 19 Part I - Boot Camp (Cascade)
+ 180 (Mastertronic)
- Ace 2 (Cascade)
+ Amaurote (Mastertronic)
+ Army Moves (Imagine)
+ Athena (Imagine)
+ Auf Wiedersehen Monty (Gremlin)
- Austerlitz (Lothlorien)
+ Avenger (Gremlin)
- Ballblazer (Lucasfilm)
+ Ballbreaker (CRL)
+ Ballbreaker II (CRL)
- Barry McGuigan's Boxing (Activision)
+ Basic Compiler (Hisoft)
+ Batman (Ocean)
* Bedlam (Go!)
+ Beta Basic 4.0 (Betasoft)
+ Black Lamp (Firebird)
+ Blitzkrieg (CCS)
- Bobby Bearing (The Edge)
+ Bosconian (Mastertronic)
+ Bubble Bobble (Firebird)
+ Buggy Boy (Elite)
+ Catch 23 (Martech)
+ Cloud 99 (Marlin Games)
+ Combat School (Ocean)
- Confrontation (Lothlorien)
+ Cybernoid (Hewson)
- Cyrus 2 Chess (Alligata)



- Daley Thompson's Supertest (Ocean)
- Data Genie (Audiogenic)
+ Deactivators (Ariolasoft)
+ Death Wish 3 (Gremlin)
+ Defcom (Quicksilva)
+ Denizen (Players)
+ Desert Rats (CCS)
+ Donkey Kong (Ocean)
+ Elevator Action (Quicksilva)
- Elite (Firebird)
+ Enduro Racer (Activision)
+ Escape From Singe's Castle (Software Projects)
+ Exolon (Hewson)
- Fairlight 1 (The Edge)
- Fairlight 2 (The Edge)
+ Firefly (Special FX)
+ Future Knight (Gremlin)
+ Gallipoli (CCS)
+ Game Over (Imagine)
+ Gauntlet (U.S.Gold)
+ Gauntlet 2 (U.S.Gold)
- Ghostbusters (Activision)
- Gladiator (Domark)
+ Glider Rider (Quicksilva)
+ Grand Prix Simulator (Code Masters)
+ Grange Hill (Argus Press Soft)
+ Gryzor (Ocean)
+ Gunship (Microprose)
- Hacker II (Activision)
+ Head Over Heels (Ocean)
+ Hydrofool (FTL)
- Icon Graphics (Audiogenic)
- I.C.U.P.s (Thor)
+ Indoor Sports (Advance)
+ International Karate + (System 3)
- Matchday II (Ocean)
+ Into The Eagle's Nest (Pandora)
+ Jack The Nipper II - In Coconut Capers (Gremlin)
+ Jester Quest (Nebula Designs)
+ Jewels Of Darkness (Rainbird)
+ Joe Blade (Players)
* K.O. (Mastertronic)
- Kayleth (U.S.Gold)
+ Kikstart 2 (Mastertronic)
+ Killer Ring (Reaktör)
+ Knight Orc (Rainbird)
- Knight Tyme (Mastertronic)
- Koronis Rift (Lucasfilm)
+ Laser Genius (Ocean)
+ Leviathan (English Software)
* Little Computer People (Activision)
+ Livingstone, I Presume (Alligata)
- Lode Runner (Software Projects)
+ Mask (Gremlin)
+ Mask II (Gremlin)
* Master Copy
- Masters Of The Universe -The Adventure (U.S.Gold)
+ Match Day 2 (Ocean)
+ Mean Streak (Mirrorsoft)
- Mega Apocalypse (Martech)
- Micronaut One (Nexus)
+ Mindfighter (Activision)
+ Moley Christmas (Gremlin)
- Moon Strike (Mirrorsoft)
+ Motos (Mastertronic)
* Music Composer (Cosmic Pop)
+ Nemesis The Warlock (Martech)
- Nexus Mission (Nexus)
+ Nigel Mansell's Grand Prix (Martech)
- Not A Penny More, Not A Penny Less (Domark)

+ Out Run (U.S.Gold)
+ Peter Beardsley's International Soccer (Grand Slam)
+ Platoon (Ocean)
+ Plod (JMC)
+ Psycho Soldier (Imagine)
+ Pulsator (Martech)
- Rasputin (Firebird)
+ Renegade (Ocean)
- Robin Of The Wood (Odin)
- Rock 'N' Wrestle (Melbourne House)
+ Rockford (Mastertronic)
+ Saboteur 2 -Avenging Angel (Durell)
- Samantha Fox Strip Poker (Martech)
- Scrabble De Luxe (Leisure Genius)
- Scruples (Leisure Genius)
+ Shadows of Mordor (Melbourne House)
+ Shao Lin's Road (The Edge)
+ Short Circuit (Ocean)
+ Sidewalk (Infogrames)
+ Sigma Seven (Durell)
- Spellbound (Mastertronic)
+ Spitfire 40 (Mirrorsoft)
+ Starglider (Rainbird)
+ Star Paws (Software Projects)
- Star Trek (Firebird)
+ Stifflip & Co. (Palace)
+ Stormbringer (Mastertronic)
+ Strike (Mastertronic)
- Sweevo's Whirled (Gargoyle)
+ Swords of Bane (CCS)
+ Tai-Pan (Ocean)
- Tasword (Tasman)
- Tau Ceti (CRL)
- Technician Ted - The Mega Mix (Hewson)
- Temple Of Terror (U.S.Gold)
+ Terramex (Quicksilva)
+ Terror Of The Deep (Mirrorsoft)
+ Tetris (Mirrorsoft)
+ Thanatos (Durell)
- The Advanced OCP Art Studio (Rainbird)
- The Arc Of Yesod (Thor)
- The Artist 2 (Softechnics)
+ The Gods Of War (Nebula Designs)
* The Kingdom Of Krell (Anco)
- The Living Daylights (Domark)
- The Music Box (Melbourne House)
- The Neverending Story (Ocean)
- The Nodes Of Yesod (Thor)
+ The O Zone (Compass)
* The Pawn (Rainbird)
- The Planets (Martech)
+ The Price Of Magik (Level 9)
+ The Professional Adventure Writing System (Gilsoft)
- The Rocky Horror Show (CRL)
+ The Tube (Quicksilva)
- The Writer (Softechnics)
* They Call Me Trooper (CRL)
- Three Weeks In Paradise (Micro-Gen)
+ Thundercats (Elite)
+ Trantor (GO!)
+ Ultimate Combat Mission (Mastertronic)
+ Vulcan (CCS)
+ War Cars (Firebird)
- Waterloo (Lothlorien)
* Where Time Stood Still (Ocean)
- Winter Games (Epyx)
+ Wizball (Ocean)
+ Wonder Boy (Activision)
- Yie Ar Kung-Fu (Imagine)
+ Zub (Mastertronic)
+ Zynaps (Hewson)



Für alle weiteren Gewinner liegen noch T-Shirts und Spiele von Accolade und Electronic Arts bereit.

Doch zunächst müssen folgende Fragen beantwortet werden:

1. Frage: Welches Spiel von Accolade wurde von der ASM über sechs Seiten getestet?

2. Frage: Welche Wagen stehen bei TEST DRIVE zum Fahren bereit?

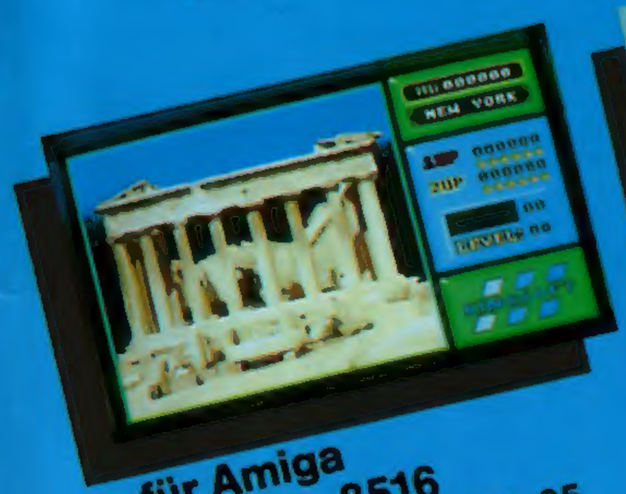
3. Frage: Gegen welche drei Persönlichkeiten aus der Politik kann man bei CARD SHARKS antreten?

Eure Antworten schickt Ihr unter dem Kennwort "Accolade" bis spätestens 31. Juli an den: **Tronic-Verlag**, Stad 35, 3440 Eschwege

Stop! Topaktuell – KINGSOFT! Neue Computerspiele soeben eingetroffen

Maniax
Das empfehlenswerte Spiel zum Superpreis!

Alarm in der Großstadt!
Ein undurchdringbarer Nebel hat sich über die Häuser gelegt und nimmt einem jede Sicht. Nun ist man an Sie herangetreten, diesen Zustand zu beenden. Mit Ihrem Maniax können Sie Stück für Stück wieder Licht in die Stadt bringen.
„Maniax spielt sich ausgesprochen frisch – den zahlreichen Extras und den schönen Grafiken sei Dank." (Power Play)

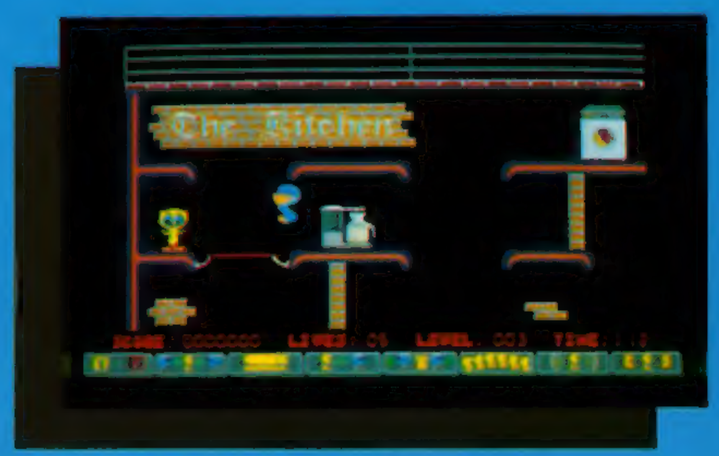

für Amiga
Best.-Nr. 8516
nur DM 49.95

Für C 64/128
Disk. Best.-Nr. 2816
Kass. Best.-Nr. 2516
nur DM 29.95

für IBM PC
Disk. Best.-Nr. 9516
nur DM 49.95

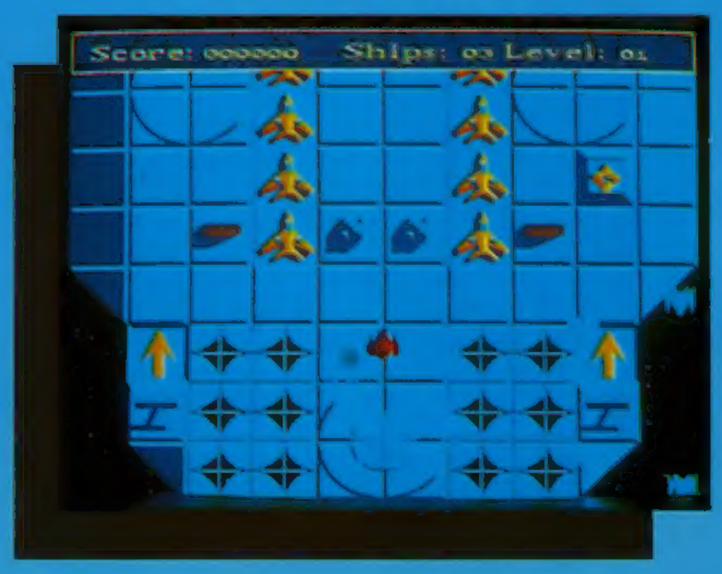
für Atari ST
Best.-Nr. 7516
nur DM 49.95

Larrie für Amiga
Dieses Spiel müssen Sie haben!



Larrie, der kleine Vogel springt von Trampolin zu Trampolin. Aber es droht Gefahr – die Ardies kommen.
Best.-Nr. 8535 nur DM 49.95

Iridon für Amiga
Der brandheiße Action-Renner!



Superschnelles horizontal scrollendes Spiel. Mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt.
Best.-Nr. 8528 nur DM 49.95

KINGSOFT GmbH · Grüner Weg 29
D-5100 Aachen · Tel.: 02 41/15 20 51

Telefonische Bestellung
Natürlich haben sie auch die Möglichkeit, Kingsoft-Spiele telefonisch zu bestellen.
02 41/15 20 51

Diesen Bestellschein einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben.
Absender nicht vergessen.
Postkarte mit 60 Pfennig frankieren. 6

Anzahl	Bestell-Nr.	Name des Spiels	Preis

Zahlung per Nachnahme zzg. Versandkosten

mein Computertyp

☐ Bitte ankreuzen, wenn Sie in Zukunft kostenlos unsere aktuelle Information erhalten möchten

Kingsoft GmbH · Grüner Weg 29 · 5100 Aachen

★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★

DIE RUHE VOR DEM STURM

**Entscheiden Sie als Captain über den richtigen Kurs, und führen Sie Ihre Besatzung durch eine fremde und gefährliche See.
Auf kritische Situationen müssen Sie durch Koordination der verschiedenen Spielebenen wie z.B. Sehrohr, Brücke, Maschinenraum, Kartenraum und Turm sofort reagieren, um die Besatzung und Ihr Boot zu retten.
Nur wenn Sie diesen harten Anforderungen gewachsen sind, können Sie Admiral werden.**

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)

Vertrieb: RUSHWARE
Mircohandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01/6 07-0

Mitvertrieb: Microhändler
Österreich: Karasoft
Schweiz: Thali AG

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★